ΤΕΥΧΟΣ 64 ΜΑΡΤΙΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES

ΝΕΕΣ ΣΤΗΛΕΣ:
- UPDATE
- HYPER VIEW

ΑΦΙΕΡΩΜΑ:
- ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ HOME-MICROS

ADVENTURE:

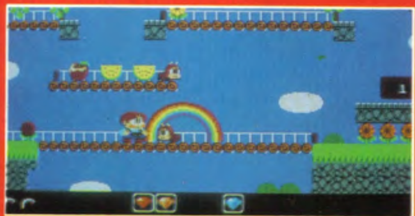


- SCAPEGHOST



ATARI STE
ΠΕΡΙΜΕΝΑΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ!

SPECIAL REVIEW:



- RAINBOW ISLANDS

ARCADE:



- PUZZNIC



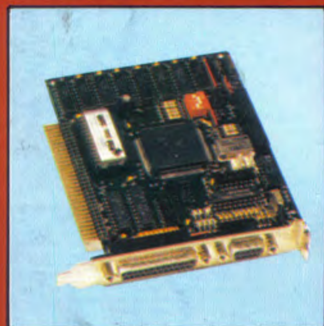
- SHADOW DANCER

PC MASTER

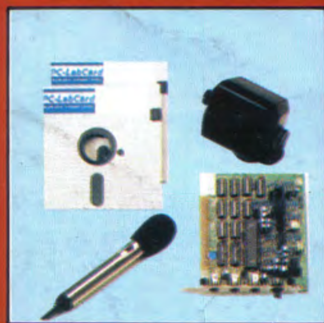
ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΑ ΓΙΑ PCs

ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΕ GAMES ΚΑΙ UTILITIES
ΠΡΟΣΦΟΡΑ!

- TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ
- GAMES REVIEW
- HARDWARE



- PC ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- HOW TO





ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

στα **computer**

«Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΣ

Σκληρός Δίσκος COMBITEC HD20

140.000 με Φ.Π.Α.



- Με Controler 5 1/4 για AMIGA 500/1000
- Χωρητικότητα 20MB
- FAN για αερισμό του δίσκου
- 8MB Public Domain προγράμματα
- Διαστάσεις 27×18×13 cm, μεταλλικό χρώμα της AMIGA

Μνήμη για Amiga 512K

50.000 με Φ.Π.Α.



- Δυναμική επέκταση μνήμης 512K για AMIGA 500
- 100% συμβατή με τη μνήμη A501 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Πλακέτα με 16 RAMS
- Δυτικής Γερμανίας

ATARI 520 STFM

99.000 με Φ.Π.Α.



- Με 512K RAM
- Με DRIVE 1MB
- Με MOUSE
- Με Modylator για TV
- Με Δωρεάν εγγραφή στο Atari club

Disc Drive για Amiga 500, 35"

30.000 με Φ.Π.Α.

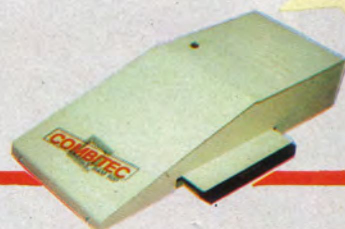


- Disc drive 3 1/2" για AMIGA 500/1000/2000
- Χωρητικότητα 880 KBYTE
- Διαστάσεις 11×20×3,5 cm
- Δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 3 Drive
- Μηχανισμός TEAC FD 135FN
- Δυτικής Γερμανίας

στο δρόμο πε

Μνήμη για Amiga 2/4/8MB

145.000 με Φ.Π.Α.



- Επέκταση μνήμης με δυναμικά RAM CHIPS
- Υπάρχει σε 2,4,8 MB
- Δυνατότητα παράλληλης σύνδεσης και με άλλη D-RAM
- 12,5 cm στο χρώμα της A500
- Δυτική Γερμανίας

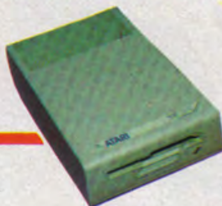
computer market AE

market

«ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ»!

DISC DRIVE για ATARI ST

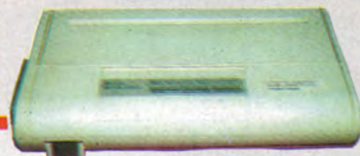
30.000 με Φ.Π.Α.



- Εξωτερικό Drive 3 1/2" για ST
- Χρησιμοποιεί δισκέτες 1MB
- Διακόπτης ON/OFF

Εκτυπωτής INKJET KODAK-Diconix 150

75.000 με Φ.Π.Α.



- Αθόρυβος, για γραφείο ή την επιχείρηση
- Φορητός, με μπαταρία
- Τυπώνει σε συνεχόμενο ή μεμονωμένο χαρτί με ταχύτητα 150 χαρακτήρων το δευτερόλεπτο

EURO PC Schneider

115.000 με Φ.Π.Α.





- Γρήγορο, συμβατό με IBM
- Με MS-DOS 3,3, GW-BASIC, και MICROSOFT WORKS
- 5 έξοδοι
- Μονόχρωμο Monitor

...α από το 2000

THE INTERGRATOR για ATARI ST

200.000 με Φ.Π.Α.



- 20MB HARD DISK
- 3,5" DOUBLE SIDED DRIVE
- Είσοδοι για: COMPOSITE, MONO, MULTISYNC/MONITOR COLOR
- 4 ΦΙΣ για περιφεριακά πλήρως ελεγχόμενα από την κονσόλα
- REAL TIME CLOCK
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ MONITOR
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ DRIVE

Μνήμη A501 για Amiga 500

38.000 με Φ.Π.Α.



- Δυνατότητας επέκτασης μνήμης 512K για AMIGA 500 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Έχει ρολόι πραγματικού χρόνου

COMMODORE AMIGA 500

155.000 με Φ.Π.Α.



- 512KB RAM, εσωτερικά επεκτάσιμη στα 1MB
- 3 ειδικά tsip για γραφικά και Animation
- Ποντίκι με δύο πλήκτρα
- Θύρα επέκτασης
- Επεξεργαστής 68.000 Motorola

όλα τα μηχανήματα συνοδεύονται από επίσημες εγγυήσεις 1 χρόνου

1) ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 36.11.805
2) ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695
3) ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

Οι μεγάλες επιτυχίες της DELTA



RACEMAKER ▶



COBRA ▲



▲D JOY II
για AMIGA, ATARI, SPECTRUM,
C64, AMSTRAD

PROFESSIONAL
για AMIGA, ATARI, SPECTRUM,
C64, AMSTRAD, SEGA ▼



DELTA
COMPUTERS

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

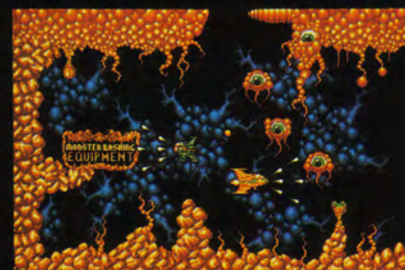
ΙΚΟΝΙΟΥ 10-14, 104 46 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 8622657, FAX: 8649775











BLOOD MONEY

Το πιο δυνατό ARCADE GAME που έχετε συναντήσει

* 1 megabyte υπέροχα γραφικά
* 400 K καταπληκτικής μουσικής
* Δεκάδες διαφορετικά τέρατα σε κάθε πλανήτη

Η δράση του παιχνιδιού εξελίσσεται σε 4 διαφορετικούς πλανήτες. Εσείς πηγαίνετε σ' αυτούς, με σκοπό να σκοτώσετε όσο περισσότερους εξωγήινους μπορείτε, κατακτώντας χρήμα και δόξα. Σας δίνεται η δυνατότητα, με τα χρήματα που κερδίζετε, να αγοράζετε extra οπλισμό, που θα σας βοηθήσει στο σκοπό σας.

Αλλά προσοχή! Οι αντίπαλοί σας είναι πανέξυπνοι, και θα συναντήσετε διάφορες παγίδες. Και στο τέλος κάθε πλανήτη, σας περιμένει ο μεγάλος φρουρός, για την τελική αναμέτρηση.

Ακόμη, υπάρχει επιλογή για δύο παίκτες ταυτόχρονα, που κάνει τη δράση ακόμη πιο έντονη.

Screen Shots from the Amiga Version.

Amiga   Atari ST   PC (EGA)

DELTA
COMPUTERS

COMPUTER SYSTEMS
IMPORTS • EXPORTS



PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 64 ΜΑΡΤΙΟΣ 1990

ΠΕΡΙΕ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

16 Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια...

26 Εδώ Λονδίνο

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

13 Τα νέα του Pixel

14 Hi-Tech

110 Αλληλογραφία

112 Αγγελίες

120 Scores & Scorers

127 Ο Διαγωνισμός των Gamers:

- Παίξτε "Baal και κερδίστε 10 Navigators της Konix.



ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

30 Πρώτα Βήματα

32 Hints 'n' Tips

40 Peek & Poke

86 Adventure SOS

104 Επεμβάσεις:

- The Ninja Warriors για Commodore
- Chase H.Q. για Atari ST
- Cabal για Spectrum
- Rick Dangerous για Amstrad.

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ

49 Utilities & Graphics σε Atari ST:

- Ενα άρθρο που σας δίνει μερικά πολύ χρήσιμα εργαλεία στον Atari.

88 Μουσικές προτάσεις:

- Μια ενδιαφέρουσα έρευνα, για το τι μπορείτε να κάνετε με το midi του υπολογιστή σας.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΒΛΑΣΟΠΟΥΛΟΣ, ΦΩΤΕΙΝΗ ΚΟΚΚΩΝΗ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΪΤΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΙΝΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΕΛΕΝΗ ΧΑΤΖΗΔΡΟΣΟΥ, ΑΛΕΚΑ ΜΠΟΥΓΛΑ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ **ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ** **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ, ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ: 7.000 ΔΡΧ, ΕΥΡΩΠΗ: 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manoussou, Nikos Michos, Vassilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664.

ΧΟΜΕΝΑ

TEST

43 Atari STE:

■ Ο Γιώργος Κυπαρίσσης αναλύει τα συμπεράσματά του, μέσα από ένα ενδιαφέρον τεστ.

101 Atari ST Integrator:

■ Ο Δημήτρης Παυλής γνωρίζεται με το πολυπεριφερειακό του Atari, και το τεστάρει.

REVIEWS

54 Software File:

■ Σκέψου γρήγορα...

62 Software Review:

■ Arcade Collection Vol. 1 & 2 της Players
■ The Cycles της Accolade
■ Stunt Car Racer της Microprose.

71 Top Games

72 Special Review

■ Rainbow Islands

78 Με μια ματιά

81 Update:

■ Μια καινούργια στήλη, που θα παρουσιάζει κάθε μήνα τις νέες εκδόσεις των παιχνιδιών.

ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ

82 Adventure:

■ Scapeghost

94 Hyper View:

ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ

■ Μια νέα στήλη, με αναλυτικότερα games reviews. Αυτό το μήνα, Blue Angels της Accolade, και Airborne Ranger της Microprose



130 Arcade:

■ Shadow Dancer
■ Puzznic

132 Video Review:

■ Willow

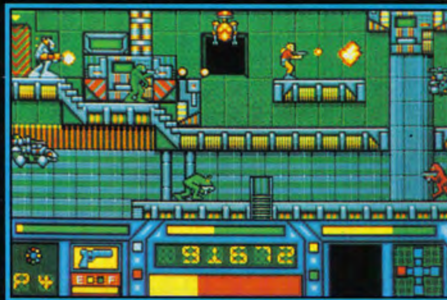
134 Cine Review:

■ Communion
■ Η μυστηριώδης νήσος

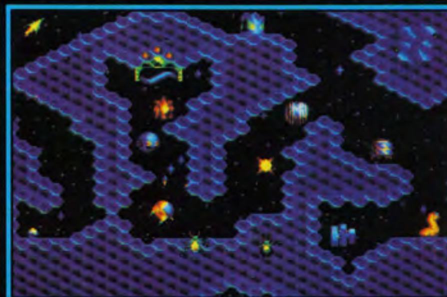
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΪΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ, ΖΩΗ ΝΑΣΗ, ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ** "PERSONAL COMPUTER WORLD" **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vassilakis, Dimitris Assimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGH COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antonis Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Costas Nassis **PROOF READING:** Eleni Kotopoulou, Zoe Nassis, Vicky Psychoghiou **PHOTOGRAPHY:** Alexandros Filippides **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis











* ***Ομαλό scrolling 8 διευθύνσεων***
* ***Λεπτομερέστατοι μικροί χαρακτήρες από τον Garvan Corbett, το σχεδιαστή του κλασικού Barbarian***
* ***Πυροβολισμοί προς όλες τις κατευθύνσεις***
* ***Μεγάλο πεδίο δράσης***

Τελικά, έφτασε η ώρα! Τα ρομπότ επαναστάτησαν, στρέφοντας τα θανατηφόρα όπλα τους ενάντια στην ανθρώπινη φυλή. Κάποιος πρέπει να τα σταματήσει, πριν ξεφύγουν από τον έλεγχο. Δεν είναι δυνατόν να κυκλοφορούν αιμοδιψείς σιδερένιοι δολοφόνοι στους δρόμους της Dome City, και οι κάτοικοι να το δεχτούν. Ποιός όμως θα αναλάβει να ξεκαθαρίσει την κατάσταση; Το πέτυχες - η δουλειά είναι δική σου!

Ευτυχώς δεν είσαι κάτι συνηθισμένο. Είσαι ο STRYX, το προϊόν του Project Alpha Secure, ο πιο σκληρός μαχητής, η πιο έξυπνη σκεπτόμενη μηχανή που έχει υπάρξει. Μισός άνθρωπος, μισός ρομπότ, είσαι ο μόνος που μπορεί να σταματήσει τον κίνδυνο.

Φόρεσε λοιπόν το jet pack σου και κατέβα στις υπόγειες αίθουσες της Dome City, μέχρι να βρεις το κλειδί του Lifeforce. Είναι δύσκολο, κι ο χρόνος λιγοστεύει.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 3.950 δρχ. αντί των 4.400 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ______________
2) ______________
3) ______________
4) ______________
5) ______________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ______________
2) ______________
3) ______________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** ____________ **ΤΗΛ** ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________
ΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΟΝΟΜΑ ______________________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ **ΤΗΛ.:** ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ **Τ.Κ.** ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Όπως κάθε μήνα, είμαστε και πάλι μαζί με το νέο τεύχος του PIXEL, που όπως θα δείτε, σας επιφυλάσσει πολλές ευχάριστες εκπλήξεις. Και αυτή τη φορά δεν εννοούμε κάποια θέματα που αξίζει να διαβάσετε (αυτά άλλωστε δεν λείπουν από κανένα τεύχος), αλλά κάποιες νέες στήλες που η περιέργειά σας μας επιβάλλει να παρουσιάσουμε αμέσως.

Οι προβολείς μας στρέφονται στο HYPER VIEW, και οι φίλοι των computer games ξεσπούν σε χειροκροτήματα. Πρόκειται για μια νέα στήλη, που θα παρουσιάζει μερικά παιχνίδια, για τα οποία αξίζει να πει κανείς «κάτι παραπάνω» είτε γιατί αυτά είναι πολύ καλά, είτε γιατί η υπόθεσή τους και ο τρόπος χειρισμού τους χρειάζονται περισσότερο χώρο για να περιγράφουν.

Εκτός όμως από το HYPER VIEW, θα βρίσκετε κάθε μήνα τη νέα μας στήλη "UPDATE" που θα αναφέρεται σε εκδόσεις ήδη γνωστών παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν για κάποιο άλλο μοντέλο οικιακού υπολογιστή. Η στήλη αυτή θεωρήθηκε αναγκαία, εξαιτίας του γεγονότος ότι κάποια παιχνίδια παρουσιάζουν τεράστιες διαφορές (προς το καλύτερο ή προς το χειρότερο) από τον έναν υπολογιστή στον άλλο.

Ας ρίξουμε όμως και μια ματιά στα ήδη γνωστά σας θέματα. Και καθώς μιλάμε για games, μην ξεχάσετε να διαβάσετε το SPECIAL REVIEW, που αυτή τη φορά φιλοξενεί άλλη μια μεταφορά ενός πετυχημένου COIN OP. Το RAINBOW ISLANDS, όπως θα είδατε όσοι συνηθίζετε να ξεφυλλίζετε το περιοδικό μόλις πέφτει στα χέρια σας, είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας, πριν αποφασίσετε να το εγκαταλείψετε - έστω και προσωρινά.

Αν όμως είστε οπαδός των ADVENTURES και φανατικός οπαδός της ομώνυμης στήλης, τότε είμαστε σίγουροι ότι όλα τα παραπάνω σας αφήνουν αδιάφορους. Μην ανησυχείτε όμως, το ADVENTURE βρίσκεται στη θέση του, και γι' αυτό το μήνα σας προτείνει το SCAPEGHOST, μια από τις καλύτερες περιπέτειες που έχετε παίξει ποτέ. Μαζί με την παρουσίαση του παιχνιδιού, στην ίδια στήλη μπορείτε να διαβάσετε και μια μίνι συνέντευξη με τους ανθρώπους της LEVEL 9, μιας εταιρίας στην οποία οφείλεται ένα μέρος της ποιότητας των σημερινών Adventure games.

Εκτός όμως από τα games reviews, στα οποία περιλαμβάνεται και το ανανεωμένο - απ' αυτό το μήνα - «Με μια ματιά», δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε το Test στον ATARI STE. Το πολυσυζητημένο νέο μοντέλο της ATARI ή, καλύτερα, η νέα έκδοση του ATARI ST, έφθασε στα γραφεία μας, και ο νέος διάδοχος της δυναστείας δεν άργησε να μας αποκαλύψει τα χαρακτηριστικά του. Το αν βέβαια μας εντυπωσίασε, μπορείτε να το μάθετε στις σελίδες του test. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει, όπως θα δείτε, και το Αφιέρωμα αυτού του τεύχους. Το περισκόπιο του PIXEL στράφηκε προς τις ολοκληρωμένες μουσικές εφαρμογές, δηλαδή τη σύνδεση του υπολογιστή σας με κάποιο μουσικό όργανο (μέσω midi) και την τρομερή ευελιξία που αποκτά κάποιος σ' αυτή την περίπτωση.

Τα παραπάνω δεν είναι παρά μια γεύση από το PIXEL Μαρτίου. Είμαστε σίγουροι πως συνεχίζοντας στις επόμενες σελίδες, θα σταθείτε στα αγαπημένα σας θέματα και θα παρατηρήσετε πολλές αλλαγές σε κάποια απ' αυτά. Εμείς περιμένουμε πάντα τη γνώμη σας για καθετί που βρίσκετε ή θα θέλατε να βρείτε στο περιοδικό σας, και θα είμαστε και πάλι μαζί με το Πασχαλινό τεύχος του PIXEL.

Ο αρχισυντάκτης



HIT

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΗ ΛΗΨΗ



Ο ΔΕΚΤΗΣ ΑΥΤΟΣ ΤΗΣ SONY, εκτός των άλλων, μπορεί να δέχεται πληροφορίες από μετεωρολογικούς δορυφόρους (όπως ο Meteosat και ο N.O.A.A.) και να εκτυπώνει χάρτες καιρού και θερμοκρασιών με θαυμαστή ποιότητα (860 dots/mm και 16 τόνους του γκρι!). Επικοινωνεί επίσης και με επίγειους σταθμούς, διαθέτει μνήμη για 350 σταθμούς, και προγραμματισμό για 8 σταθμούς ανά βδομάδα. Περισσότερες πληροφορίες για το CRF-V21 μπορείτε να πάρετε από την Σ. ΠΕΤΡΟΧΕΙΛΟΣ και ΣΙΑ Ο.Ε., Συγγρού 251, τηλ. 9348554.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΣΗ ...ΤΩΝ ΣΚΥΛΩΝ



ΕΝΑΣ ΑΠΛΟΣ ΚΑΙ - ΤΟ κυριότερο - ακίνδυνος τρόπος για να διώχνετε από κοντά σας σκύλους, που δεν δείχνουν να σας συμπαθούν, είναι το Dazer. Παράγει υπόηχους που γίνονται αντιληπτοί μόνο από το ζώο, και το κρατούν μακριά σας. Οι υπόηχοι αυτοί είναι εντελώς ακίνδυνοι για τα συμπαθή τετράποδα. Τιμή 4.800 δρχ. DEPT. PO-129; P.O. BOX 3006 LAKE WOOD NJ 08701.

ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



SAMURAI ΟΝΟΜΑΣΤΗΚΕ η φωτογραφική αυτή μηχανή από τη Yashica. Η φουτουριστική της σχεδίαση, που την έκανε από την αρχή να ξεχωρίσει, και η υψηλή ποιότητά της, της χάρισαν δύο βραβεία τις δύο προηγούμενες χρονιές. Δουλεύει με εστιακές αποστάσεις 25mm, 50 mm και 75 mm (χωρίς αλλαγή φακού) και χρησιμοποιεί φιλμ 35 mm. Στην Ελλάδα ήρθε πρόσφατα. Η τιμή του είναι 139.000 δρχ. EUROPHOT A.E., Ακαδημίας 65, τηλ. 3627332.

ΦΟΡΗΤΟ CD ΥΨΗΛΗΣ ΠΙΣΤΟΤΗΤΑΣ

ΤΟ PC-X 300 ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ φορητό διπλό κασετόφωνο με CD, καθώς και digital



ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΟΥ ΥΠΟΣΥΝΕΙΔΗΤΟΥ!

ΝΑ ΛΟΙΠΟΝ ΠΟΥ Η υψηλή τεχνολογία εισβάλλει πια και σε επιστήμες καθαρά θεωρητικές. Το Mindvision (λένε οι κατασκευαστές του) μπορεί να επέμβει - θετικά πάντα - στις λειτουργίες του υποσυνείδητου, βοηθώντας έτσι τον άνθρωπο να ξεπερνά διάφορα προβλήματα. Συνδέεται με video και στέλνει στην T.V. ηχητικά και οπτικά μηνύματα που δεν γίνονται άμεσα αντιληπτά, αξιοποιούνται όμως από το υποσυνείδητο, όσο εσείς παρακολουθείτε τηλεόραση! Τιμή 23.000 δρχ. περίπου. J. PARKER'S GATE WAYS INSTITUTE P.O. BOX 1778, Dept. A Ojai, Ca 93023.



ραδιόφωνο. Διαθέτει 20 συνολικά μνήμες για σταθμούς, equalizer 5 συχνοτήτων, αποσπώμενα ηχεία και σύστημα Hyper-bass sound, για πιο ρεαλιστική απόδοση των χαμηλών συχνοτήτων. Κοστίζει 182.000 δρχ. ΗΛΕΚΤΡΟΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ ΕΛΛΑΣ Α.Ε., Παπαρρηγοπούλου 3, Πλ. Κλαυθμώνος, τηλ. 3239341.



ΓΙΑ ΠΟΔΗΛΑΤΕΣ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ!

Ο ΦΑΚΟΣ ΤΗΣ φωτογραφίας μπορεί να γίνει ορατός από μέγιστη απόσταση περίπου 1,6 km! Είναι αρκετά ελαφρύς, αδιάβροχος, και χρησιμοποιεί κοινές μπαταρίες. Το φως βέβαια που εκπέμπει, δεν είναι δέσμη, ώστε να χρησιμεύει σαν προβολέας, μπορεί όμως να αναβοσβήνει, επιτρέποντας στους άλλους να εντοπίζουν τη θέση σας. Μπορείτε λοιπόν να τον χρησιμοποιείτε στις νυχτερινές περιπλανήσεις με το ποδήλατό σας, ή στις σκοτεινές εξερευνήσεις σας... Τιμή 3.100 δρχ. CYCLE SUPPORT, Grand Island, NY; 800-387-6026.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Sega εναντίον Sega

Στην Ευρώπη μπορεί εμείς να παίζουμε ακόμα ενάντια στον παραδοσιακό αντίπαλο, τον υπολογιστή, αλλά στην Ιαπωνία τα έχουν εδώ και καιρό ξεπεράσει αυτά τα πράγματα. Έτσι, οι χρήστες των παιχνιδομηχανών της Sega θα έχουν σε λίγο καιρό τη δυνατότητα να αναμετρηθούν με άλλους χρήστες, μέσω μιας απλής τηλεφωνικής γραμμής. Η Sega Enterprises σχεδίασε ένα δίκτυο, το οποίο έχει τη δυνατότητα να εκμεταλλευτεί πλήρως την καινούργια της «ναυαρχίδα» που ακούει στο όνομα Sega Mega Drive, αλλά και την Master System (αν και στην Ιαπωνία οι 8-μπιτες παιχνιδομηχανές είναι πια λιγοστές). Χρησιμοποιώντας το δίκτυο αυτό οι παίκτες θα μπορούν να συνδεθούν με τον κεντρικό υπολογιστή του δικτύου και να λάβουν μέρος σε παιχνίδια που παίζονται εκείνη τη στιγμή, ή να «κατεβάσουν» παιχνίδια από τη βάση του δικτύου στη δική τους Sega. Μέχρι την άνοιξη εξάλλου, η Sega θα έχει κυκλοφορήσει στην αγορά το νέο της Mega Modem, το οποίο είναι εκείνο που δίνει τη δυνατότητα σύνδεσης. Το modem αυτό λειτουργεί με τέτοιον τρόπο, ώστε να εξοικονομεί χρόνο (και χρήμα), ελαχιστοποιώντας τον απαιτούμενο χρόνο σύνδεσης με τον κεντρικό υπολογιστή του δικτύου. Λίγα λεπτά μετά τη σύνδεση, ένα ειδικό cartridge (το οποίο θα προσφέρεται μαζί με το modem) θα φορτώνει αυτόματα δεδομένα για τα παιχνίδια που παίζονται εκείνη τη στιγμή, καθώς και ολόκληρα παιχνίδια, με τα οποία ο παίκτης θα μπορεί να ασχοληθεί μέχρι να κλείσει την



παιχνιδομηχανή του. Με άλλα λόγια, η Sega προχωρά πρώτη στην καθιέρωση παιχνιδιών για παιχνιδομηχανές παρόμοιων με τα public domain προγράμματα (χωρίς βέβαια ο χρήστης να μπορεί να τα αντιγράψει ή να τα έχει στην κατοχή του), και στην ένωση όλων των κατόχων των Sega, κάτι που όπως πιστεύεται, θα τη βοηθήσει να κερδίσει αρκετούς πόντους στην αδυσώπητη μάχη ενάντια στη μισητή της Nintendo.

Όσο για μας, το ερώτημα παραμένει... γιατί να μην γεννηθούμε μερικούς μεσημβρινούς πιο δεξιά;

Save και Load με καθαρό φως...

Το φως θα σώζει και θα φορτώνει τα δεδομένα μας στο μέλλον. Οι οπτικοί δίσκοι και οι μαγνητοοπτικοί δίσκοι με δυνατότητα επανεγγραφής κυκλοφορούν πια και παραγγέλνονται κατά χιλιάδες, με πρώτη κερδισμένη φυσικά την Sony, η οποία δείχνει να βρίσκεται για μια ακόμη φορά μπροστά, στον τομέα των μέσων αποθήκευσης. Ήδη η Sony έδειξε το δρόμο των floppies, επεκτείνοντας τις δισκέτες των 2 ιντσών από τις φορητές βιντεοκάμερες στα floppy drives, με χωρητικότητα 1MB. (Αξίζει να σημειώσουμε ότι στην αρχή της δεκαετίας μας, η Sony ήταν εκείνη που εγκαθίδρυσε το standard των 3,5 ιντσών). Όμως, δεν σταμάτησε εκεί. Ήδη προχώρησε στην τεχνολογία των οπτικών και μαγνητοοπτικών μέσων, κυκλοφορώντας το πρώτο read-write CD και το πρώτο DAT drive (drive ψηφιακού κασετοφώνου). Το DAT drive κλέβει κυριολεκτικά την παράσταση. Χρησιμοποιώντας την ίδια τεχνολογία με εκείνη των ψηφιακών κασετοφώνων ήχου, το DAT αποθηκεύει περίπου 1GB (1.000MB) δεδομένων, ποσό περίπου ίσο με 1.000 δισκέτες. Η Sony έχει εφοδιάσει το DAT με κυκλώματα ψηφιακής επαλήθευσης για μεγαλύτερη αξιοπιστία, ενώ τα δεδομένα μπορούν να γραφτούν οπουδήποτε στην κασέτα, και μπορούν επίσης να ανακληθούν πολύ εύκολα και γρήγορα.

Επίσης, οι πωλήσεις των MODs (Magnetic Optical Drives) έχουν ξεπεράσει το ένα εκατομμύριο κομμάτια. Τα MODs δεν είναι τίποτε άλλο από «διασταύρωση» οπτικών και μαγνητικών drives, τα οποία επιτρέπουν την επανεγγραφή των δίσκων που χρησιμοποιούν περισσότερο από μια φορά. Ήδη η Fujitsu δείχνει ενδιαφέρον να εφοδιάσει τα FM-Towns με τα περιφερειακά αυτά, μόλις φυσικά η τιμή τους γίνει πιο λογική. Προς το παρόν προτιμήστε τις δισκέτες από τα drives των 500.000, αλλά να είστε σίγουροι ότι αυτό δεν θα διαρκέσει και πολύ.

Monitors υγρών κρυστάλλων: Είναι επανάσταση!

Χωρίς αμφιβολία η τεχνολογική πρόοδος στον τομέα των οθονών υγρών κρυστάλλων προχωρά με φουλ ταχύτητα. Προβλήματα που θεωρούνταν «αξεπέραστα» μέχρι πριν λίγο καιρό, ξεπερνιούνται με μεγάλη ευκολία, και τώρα πια μπορούμε με σιγουριά να πούμε ότι στη δεκαετία αυτή τα monitors θα είναι επίπεδα και απαλλαγμένα από ακτινοβολίες και αντανακλάσεις. Όμως όχι μόνο τα μονόχρωμα, όπως ξέραμε μέχρι τώρα, αλλά ακόμα και τα έγχρωμα!

— Η Matsushita Electronics είναι έτοιμη να φέρει δοκιμαστικά στην αγορά το πρώτο σύστημα έγχρωμης οθόνης πλάσματος. Η τεχνολογία πλάσματος είναι παρόμοια με εκείνη των υγρών κρυστάλλων, αλλά έχει καλύτερα αποτελέσματα στην καθαρότητα των εικόνων και στη φωτεινότητα. Η οθόνη αυτή δεν θα περιορίζεται πια στις 6 ή 8 ίντσες. Θα είναι ένα κανονικό monitor 12 ιντσών, υψηλής ανάλυσης (640x400 pixels) και θα έχει τη δυνατότητα απεικόνισης 4.000 χρωμάτων και 16 αποχρώσεων του γκρι. Αξίζει να σημειωθεί ότι μόλις πριν από μερικούς μήνες παρουσιάστηκε στην αγορά ο πρώτος φορητός έγχρωμος υπολογιστής από την Hitachi, του οποίου όμως η οθόνη ήταν μόλις 8 ίντσες και μπορούσε να απεικονίσει μέχρι 8 χρώματα!

— Αν όμως ο υπολογιστής σας διαθέτει modulator και συνηθίζετε ακόμα να συνδέετε την τηλεόρασή σας, τότε η Mitsubishi διαθέτει πράγματι κάτι διαφορετικό: Τη μεγαλύτερη οθόνη του κόσμου. Είναι 120 ιντσών, συνδέεται μόνο με σπίτια με καθορισμένο... ύψος τοίχου, και μόλις τεθεί σε λειτουργία προσφέρει 4,8 τετραγωνικά μέτρα για να παίξετε με άνεση Xenon, χωρίς να νιώθετε «στριμωγμένοι». Η οθόνη έχει οριζόντια ανάλυση 750 γραμμών και διαθέτει εισόδους για composite video, RGB, VHS video και laservideo. Αν διαθέτετε περίπου 20.000 δολάρια, τότε θα μπορείτε να παίξετε Kick-Off σε ένα πραγματικό Γουέμπλεϊ...

Amiga

Coin - op

Την επόμενη φορά που θα παίξετε στα «εικοσάρικα» με το Magic Johnson Basketball (μην ανησυχείτε, θα σας πει το "Arcade"), να ξέρετε ότι μέσα στα έγκατα του μηχανήματος κρύβεται μια Amiga 500, μια πολύ μικρή πλακέτα συνδεδεμένη παράλληλα με αυτή με 1,5MB μνήμης ROM, και ένα μικρό κύκλωμα που εκτελεί χρέη interface για τα joysticks και τα πλήκτρα (μην επιχειρήσετε να το ανοίξετε, γιατί ο υπεύθυνος μάλλον θα συγχιστεί ' απλά πιστέψτε με). Υπεύθυνος για την κατασκευή είναι ο Justin Heber, ο οποίος είναι επικεφαλής της Arcadia Systems, της «θυγατρικής» εταιρίας της πολύ γνωστής μας από τα coin-op conversions Virgin Mastertronic. Ο λόγος δεν είναι μόνο η πολύ καλή ποιότητα γραφικών και ήχου, όπως ίσως θα περιμένατε, αλλά και μερικά ακόμα χαρακτηριστικά, που μάλλον περνούν απαρατήρητα. Για παράδειγμα, η πλακέτα της Amiga στο coin-op χρησιμοποιεί απλές EPROMs αντί για τις ROMs και τα custom chips των υπόλοιπων πλακετών, κάτι που κατεβάζει πολύ το κόστος. Στις άλλες πλακέτες χρησιμοποιούνται εξειδικευμένα τσιπς που δύσκολα μπορούν να προσαρμοστούν σε ένα άλλο game, καθώς και μνήμη που δεν μπορεί να ξαναγραφτεί. 'Ομως στην περίπτωση της B-52, η EPROM μπορεί να αντικατασταθεί πολύ εύκολα, αποφεύγοντας την παλιά και δύσκολη διαδικασία της αντικατάστασης των custom chips.

Πριν εμφανιστεί το μηχάνημα της Arcadia, μια παιχνιδομηχανή coin-op χρησιμοποιούσε ειδικά τσιπάκια και κυκλώματα για ένα συγκεκριμένο παιχνίδι. Αν για παράδειγμα η μόδα του Pac-Man είχε περάσει, ο κατασκευαστής θα έπρεπε να αλλάξει σχεδόν ολόκληρο το εσωτερικό για να λειτουργήσει Ms Pac-Man. 'Ομως, η Arcadia αλλάζει μνήμη και ίσως ένα κιτ «προσαρμογής» στο νέο format.

Βέβαια, το Magic Johnson Basketball δεν είναι το μόνο παιχνίδι. Το Rick Davis World Trophy Soccer και το NY Warriors είναι μερικά ακόμα παιχνίδια, τα οποία κρύβουν μια Amiga μέσα τους. Α, ακούσαμε και μια φήμη: Η Atari δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσει το Arcadia για τα δικά της παιχνίδια. Γιατί άραγε;...

Atari Stacy

Φορητός με σάρκα και ο-ST-ά

Μπορεί η Atari να αργεί, αλλά πίσω δεν κάνει. 'Ετσι, το Stacy βρίσκεται πια στη γραμμή παραγωγής και τα πρώτα κομμάτια-δείγματα βγαίνουν από τα εργοστάσια. Οι εντυπώσεις του ξένου Τύπου και οι δικές μας είναι κάπως διφορούμενες: Πραγματικά είναι ένα πολύ ωραίο μηχάνημα τελικά, αλλά κανείς δεν ξέρει γιατί πρέπει να το αγοράσει, δίνοντας κιόλας αρκετά χρήματα παραπάνω. Ας δούμε όμως τι έχει να προσφέρει το Stacy.



Το Stacy δεν είναι τίποτε άλλο από ένα φορητό ST με ενσωματωμένο trackball, σκληρό δίσκο, (τα δύο από τα τρία μοντέλα) και οθόνη υγρών κρυστάλλων. Το πληκτρολόγιο είναι το ίδιο με των κανονικών ST, με τη μόνη διαφορά ότι τα πλήκτρα λειτουργικών και το αριθμητικό πληκτρολόγιο έχουν μικρύνει και στενέψει. Υπάρχει φυσικά η υποδοχή για το mouse, αλλά το αντικαθιστά και το trackball. Βέβαια, όσες φιλότιμες προσπάθειες κι αν κάνει το trackball, ποτέ δεν θα μπορέσει να αντικαταστήσει το mouse, ειδικά σε περιβάλλον WIMP. Η οθόνη του Stacy είναι πολύ καθαρή και έχει χρώμα μπλε, αλλά όλα αυτά ισχύουν μόνο στο κατάλληλο φως και αφού έχετε ρυθμίσει με προσοχή το contrast και το πλήκτρο brightness. Η οθόνη εξομοιώνει το high resolution mode, και δυστυχώς δεν μπορείτε να απαλλαγείτε εύκολα από αυτήν, μια και δεν υπάρχει modulator. Τα drives είναι επίσης τα ίδια (3,5" 720KB) και το μηχάνημα μπορεί να δεχτεί μέχρι δύο, ή ένα drive και ένα από τα δύο hard disks που είναι διαθέσιμα. (20MB και 40MB). Η συμβατότητά του δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα. Το Stacy τρέχει το νέο TOS 1.4, το οποίο είναι καλύτερο από τα προηγούμενα στον έλεγχο του drive και του σκληρού δίσκου, κι έτσι το μηχάνημα δείχνει πιο αξιόπιστο και γρήγορο όταν τα χρησιμοποιεί. Φυσικά δεν θα πούμε τίποτε για την πλακέτα του μηχανήματος, γιατί δεν υπάρχει σχεδόν καμιά διαφορά (εκτός από τον 68000, ο οποίος αντικαταστάθηκε από την CMOS έκδοσή του). Για να λειτουργήσουν βέβαια όλα αυτά, απαιτούνται 12 ολόκληρες μπαταρίες. Δυστυχώς, το ST καταναλώνει τις μπαταρίες του με φοβερή ταχύτητα, και έτσι οι 12 μπαταρίες μόλις μπορούν να το διατηρήσουν στη ζωή για μια ώρα. Καλά θα κάνετε λοιπόν να χρησιμοποιείτε το χρόνο σας με σύνεση.

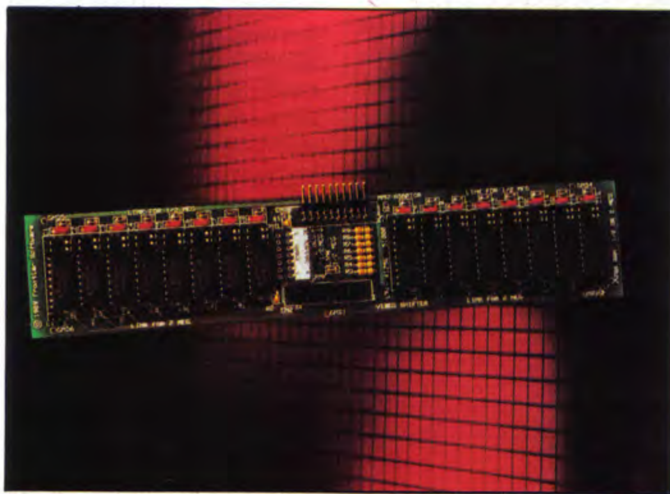
Σε γενικές γραμμές λοιπόν, το Stacy είναι μια καλοσχεδιασμένη ιδέα της Atari, η οποία όμως δεν θα βρει εύκολα αγοραστικό κοινό ανάμεσα στους users. Οι πρώτοι του αγοραστές αναμένονται να είναι οι μουσικοί, γιατί έτσι θα μπορούν να έχουν παντού ένα μηχάνημα με Midi και μουσικό software, αποφεύγοντας και τα πολλά καλώδια. Επίσης, όσοι χρησιμοποιούν τον ST για DTP (στο εξωτερικό είναι αρκετοί, μετά την κυκλοφορία της γλώσσας Postscript για το Calamus) και για CAD πιστεύεται ότι θα ενδιαφερθούν. 'Ομως οι υπόλοιποι; Θα θέλατε έναν Stacy αντί για ένα Mega ST (μια και κοστίζουν σχεδόν τα ίδια); Αν αγαπάτε τα φορητά και όμορφα μηχανήματα, τότε η απάντηση είναι μάλλον ναι.

ST News

Καιρό είχαμε να γράψουμε και κάτι για τα Atari ST, έτσι δεν είναι; Στο διάστημα που μεσολάβησε, πολλά νέα προϊόντα βγήκαν στο φως, και άλλα που κυκλοφορούσαν με τη μορφή «ανακοινώσεων» έφτασαν στα γραφεία των ξένων δημοσιογράφων για μερικά full-reviews. Αξιοσημείωτο είναι ότι τον τελευταίο καιρό οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές hardware παρουσιάζουν όλο και περισσότερα περιφερειακά. Μερικά από αυτά είναι και τα εξής:

— PC Ditto II. Οι καιροί αλλάζουν. Τώρα πια μπορείτε εσείς να κοροϊδεύετε τους PC users για την ταχύτητά τους, και όχι εκείνοι εσάς. Η Avante Garde ήταν η πρώτη που παρουσίασε PC emulator για τον ST, με μόνο αδύνατο σημείο την πολύ χαμηλή ταχύτητα, υποσχέθηκε όμως να βελτιώσει την έκδοση στο μέλλον. Στο διάστημα των τριών περίπου χρόνων που μεσολάβησε, η εταιρία ετοίμασε μια ακόμα έκδοση του PC Ditto σε software μορφή, η οποία έδινε ταχύτητα περίπου ίδια με εκείνη ενός απλού PC-XT. Όμως, η έκδοση αυτή δεν κυκλοφόρησε ποτέ στην αγορά. Συγχρόνως πολλές ακόμα εταιρίες ακολούθησαν το παράδειγμα της Avant-Garde, με περιφερειακά όπως το PC-Speed (το οποίο τοποθετείται επάνω στον 68000 εσωτερικά στην motherboard) και το Supercharger (cartridge με ξεχωριστό επεξεργαστή και rom chips). Όμως, το καθένα είχε τις δικές του ιδιομορφίες: Το PC-Speed δεν ήταν εύκολο στην τοποθέτηση, ήταν ακριβό και αρκετά αργό, ενώ το Supercharger κατανάλωνε τη μνήμη του Atari, με αποτελέσματα δυσάρεστα για τους 520ST. Έτσι, η Avant-Garde έχει και πάλι την αγορά με το μέρος της. Το PC-Ditto II είναι μια θαυμάσια κατασκευή, απαλλαγμένη από όσα bugs εντοπίστηκαν στον παλιό PC Ditto, η οποία όμως δεν στηρίζεται σε πρόσθετους επεξεργαστές για συμβατότητα, αλλά στην ισχύ των ιδίων των κυκλωμάτων του ST. Έτσι, δεν χρησιμοποιεί κανένα τσιπ της Intel, αλλά ειδικά σχεδιασμένα βοηθητικά custom chips, τα οποία προσφέρουν - εκτός από emulation χωρίς ψεγάδια - μια απίστευτη ταχύτητα στα όρια των PC AT. Στα πρώτα τεστ που έγιναν, ο δείκτης SI των Norton Utilities, «βαθμολόγησε» το PC-Ditto από άποψη ταχύτητας με το βαθμό 3. Για να υπάρχει και ένα μέτρο σύγκρισης σας λέμε ότι ο IBM PC XT έχει βαθμό 1.0, ο IBM PS/2 Model 30 1.8 και ο πολύ ακριβός Zenith EZ-20 μόλις 2.6!

— Η Xtra RAM είναι πια έτοιμη, για να δώσει ένα τέλος στους πονοκεφάλους σας και να εξαφανίσει μια για πάντα τη φράση-κατάρα "Out of Memory". Η Frontier Software έκανε αυτό που παρέλειψε να κάνει η Atari: Βοήθησε τους κατόχους των ST (και όχι των Mega ST) να αυξήσουν τη μνήμη του υπολογιστή τους, χωρίς να χρειαστεί να κάνουν πολύπλοκες επεμβάσεις στην πλακέτα του υπολογιστή. Μέσα σε μια ακριβώς ώρα (οι δημοσιογράφοι λένε ότι δεν χρειάζεται ούτε λεπτό περισσότερο), μπορεί ο κάθε χρήστης να ξεβιδώσει τον ST και τη μεταλλική του θωράκιση, να «κουμπώσει» επάνω από το MMU το interface της πλακέτας, να τοποθετήσει τη θωράκιση και να κρύψει την πλακέτα στον κενό χώρο που δημιουργείται μέσα στο ST λόγω του ύψους του τροφοδοτικού. Για την 1 αυτή ώρα δουλειάς θα ανταμειφθείτε με μια πλακέτα 16 θέσεων, επάνω στην οποία μπορούν να τοποθετηθούν 16 τσιπς των 256Kbit (συνολική μνήμη 1/2 MB) ή 16 από τα νέα πολύ ισχυρότερα τσιπς του 1MBit, δίνοντας πρόσθετη μνήμη 1 1/2MB. Η πολύ έξυπνη κίνηση της Frontier να εξασφαλίσει θέσεις και για τα δύο είδη τσιπς ενθουσίασε όλους τους ST users, μια και ταιριάζει με τις απαιτήσεις και την οικονομική ευχέρεια όλων.

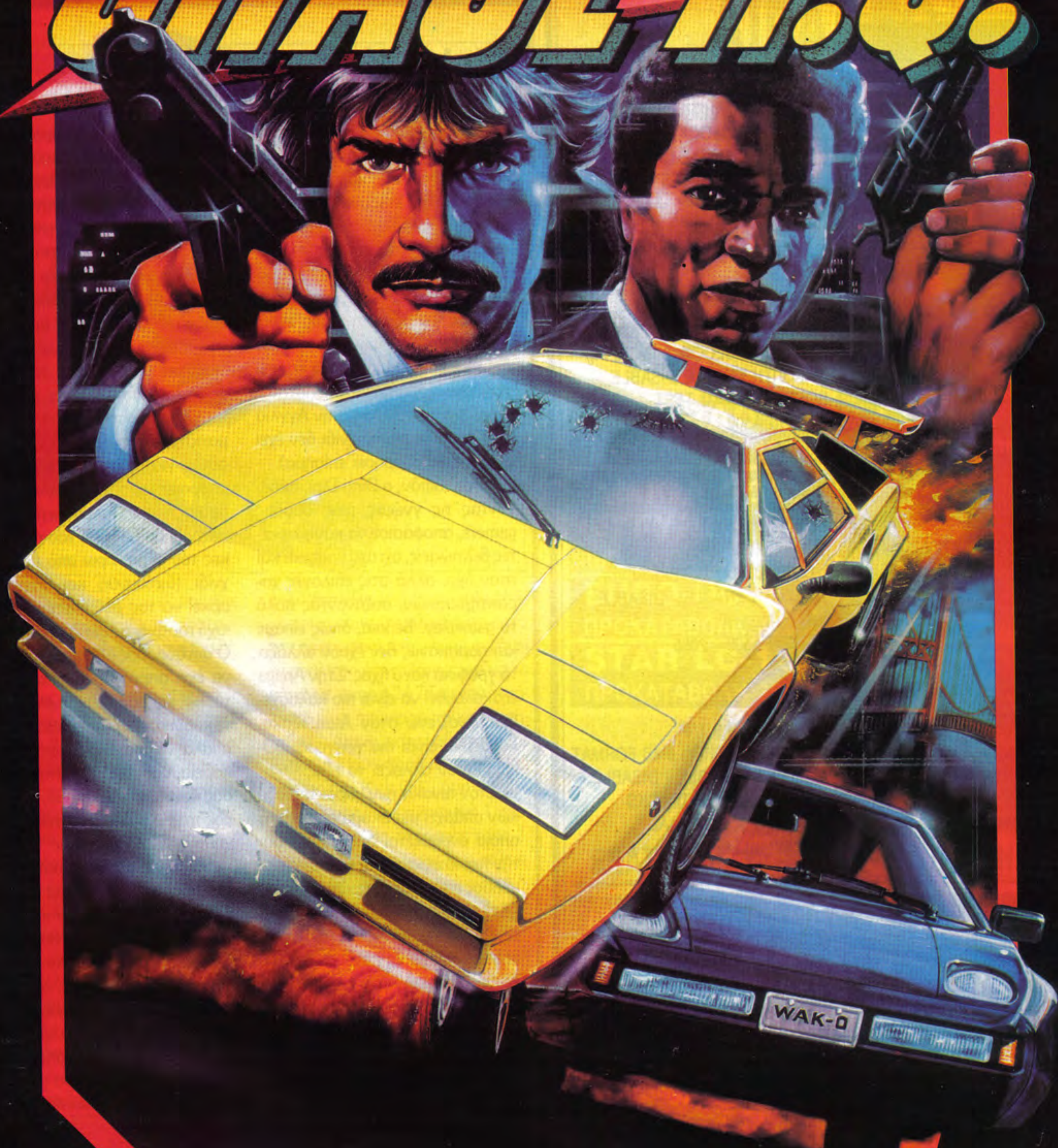


— Η συσκευή Genlock επιτέλους ήρθε. Το Genlock για τον ST είναι ό,τι το Midi για την Amiga: Αυτό που διέθετε «ο εχθρός». Ειδικά στην περίπτωση του Genlock τα πράγματα ήταν πιο δύσκολα, γιατί έλειπαν τελείως τα κατάλληλα κυκλώματα συγχρονισμού. Το Genlock είναι μια συσκευή που επιτρέπει τη μίξη εικόνας και video και τη δημιουργία οπτικών εφέ μέσα από τον υπολογιστή. Το μαύρο κουτί της Third Coast Technologies λέγεται GST Gold, συνδέεται απ' ευθείας με τον Mega ST (οι άλλοι STs χρειάζονται κάποιες μετατροπές στην motherboard) και για να λειτουργήσει χρειάζεται το shifter chip να «ξεκολλήσει» από τη βάση του και να ξανακολλήσει επάνω σε μια ειδική πλακέτα. Η μανούβρα αυτή είναι απαραίτητη για να προστεθούν τα κατάλληλα κυκλώματα εξωτερικού συγχρονισμού του σήματος video. Μετά από αυτό όμως, το genlock είναι έτοιμο να λειτουργήσει, και μάλιστα να συνεργαστεί άψογα σ' ένα studio με VHS video, κάμερες και digitizers. Η βασική του λειτουργία είναι να «κόψει» τις εικόνες του video σε ξεχωριστά frames και να συνδυάσει τα γραφικά του υπολογιστή με την εικόνα. Ένα παράδειγμα αυτής της λειτουργίας είναι η οθόνη του desktop, με μια έγχρωμη φωτογραφία αντί για το πράσινο background. Πολλά studio και τηλεοπτικά κανάλια θα χρησιμοποιήσουν με τον τρόπο αυτό τον ST, αλλά μόνο τα studio, μια και η τιμή του δεν είναι για home users.

Ένα πινέλο για όλους τους computers

Emulators δεν υπάρχουν μόνο για λειτουργικά συστήματα, αλλά και για εικόνες. Ένα μικρό προγραμματάκι με το όνομα PICTure This, έρχεται να βάλει σε τάξη τις video RAMs, τις παλέτες χρωμάτων και τα resolutions, και υπόσχεται να προσφέρει συμβατότητα σε αρκετά μεγάλο βαθμό, ανάμεσα σε διαφορετικούς υπολογιστές, όπως είναι η Amiga, ο Macintosh SE και ο Sun workstation. Με τη βοήθειά του, τα αρχεία-εικόνες μπορούν να μετατραπούν σε αρχεία διαθέσιμα από τον ένα στον άλλο υπολογιστή. Μερικά από αυτά είναι τα εξής: Targa 16 CGM, Dr Halo CUT (PCs), Gem IMG (Atari ST-PCs), Lotus PIC, PCX (PCs), Sun Raster, IFF (ST-Amiga-Macintosh), RIFF (Amiga), GIF, TIFF, Macintosh Postscript, MacPaint. Η πρώτη έκδοση που θα κυκλοφορήσει, θα δίνει τη δυνατότητα μετατροπής όλων αυτών των formats, σε format για τον Macintosh II (αλλά γιατί όχι και για τον ST μέσω του Spectre;), ενώ αναμένονται και άλλες versions για όλους τους υπόλοιπους.

Δεν θα λέγαμε όχι, φυσικά, για λίγη γεύση από Sun...


CHASE H.Q.
WAK-D

Kick off II

Ηρθε η ώρα που περίμεναν όλοι οι λάτρεις των αθλητικών παιχνιδιών με κομμένη την ανάσα. Ο Dino Dini ξαναχτύπησε, σε πολύ μικρότερο διάστημα απ' ό,τι πολλοί περίμεναν με το Kick Off II, ή Kick Off Extra Time, όπως κανονικά λέγεται. Οι διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στις δύο εκδόσεις, αν και δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά, είναι πολλές και ενδιαφέρουσες, όπως τουλάχιστον ισχυρίζονται οι players στην Αγγλία και Γερμανία (το παιχνίδι δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει επίσημα).

Έτσι λοιπόν, ο Dino Dini, ακούγοντας τις γνώμες μιας ομάδας gamers, αποφάσισε να κάνει αρκετές βελτιώσεις, όχι στα γραφικά και στον ήχο, αλλά στις επιλογές χαρακτηριστικών, αυξάνοντας πολύ το gameplay. Βέβαια, όπως είπαμε και παραπάνω, δεν έχουν αλλάξει τα γραφικά και ο ήχος. Στην Amiga εξακολουθεί να είναι πιο καλοσχεδιασμένο, ενώ στον Atari εξακολουθεί να είναι πιο γρήγορο. Όμως έχουν αλλάξει τα εξής:

— Στον πίνακα των χαρακτηριστικών υπάρχει μια ακόμα επιλογή, η οποία ονομάζεται options. Σε αυτήν περιλαμβάνονται τέσσερις επιμέρους επιλογές. Η πρώτη καθορίζει τη φύση του γηπέδου (ξερό, βρεγμένο, τεχνητού τάπητα κ.λπ.). Η δεύτερη έχει να κάνει με την κατεύθυνση και την ισχύ του αέρα που φυσάει (βέβαια, φυσάει και αέρας). Η τρίτη έχει σχέση με την ισχύ σουτ (λακτίσματος ελληνιστί) και τη δυνατότητα ελέγχου της μπάλας μετά το χτύπημα (μιλάμε φυσικά για φάλτσα και μπανάνα-σουτ). Η τέταρτη είναι το league level, με το οποίο σας δίνεται η δυνατότητα να ρυθμίσετε το επίπεδο των ομάδων που θα συναντήσετε στο γήπεδο, σε αντίθεση με το πρώτο Kick Off, του οποίου οι εθνικές ομάδες δεν έδειχναν οίκτο στους αρχάριους. Με βάση τα χαρακτηριστικά αυτά μπορείτε να αλλάξετε τελείως τη φύση του παιχνιδιού και την τακτική σας, και σας συνιστώ να πειραματιστείτε με τις περισσότερες από αυτές, γιατί χωρίς να το πιστεύετε μπορούν να σας δώσουν ένα αδιαμφισβήτητο πλεονέκτημα. Το παιχνίδι ορίζει μόνο του τις συνθήκες του αέρα, πριν από κάθε παιχνίδι (διεύθυνση και ταχύτητα), αρκεί να του ρυθμίσετε εσείς την ισχύ του ανέμου σε κάποια επίπεδα. Ο συνδυασμός όλων αυτών μπορεί να έχει απρόβλεπτα αποτελέσματα. Αν, για παράδειγμα επιχειρήσετε κόρνερ, υπάρχει η πιθανότητα η μπάλα να διαγράψει μια κυκλική πορεία, να καταλήξει στα ... πόδια σας και να κολλήσει εκεί, αν ο άνεμος πνέει τρελά προς εσάς και το γήπεδο είναι βρεγμένο.

— Έχουν αλλάξει οι συνδυασμοί των ομάδων, δηλαδή για την ακρίβεια έχουν εμπλουτιστεί. Υπάρχουν τέσσερις νέοι συνδυασμοί, οι οποίοι δεν διακρίνονται πια από κωδικούς με αριθμούς, αλλά από χαρακτηριστικές ονομασίες: Falcon, criscros, blitz, lockout. Τα σχήματα αυτά ποικίλλουν, από καθαρά επιθετικά, μέχρι καθαρά αμυντικά,

Atari Portfolio

Η οθόνη δεν ξέρει DOS

Το Atari Portfolio, το πολυσυζητημένο πρώτο συμβατό μηχάνημα τσέπης, δεν κάνει τίποτε άλλο από το να απασχολεί τον Τύπο. Το πρώτο «μπαμ» έγινε όταν εμφανίστηκε, το δεύτερο όταν λειτούργησε (σε πείσμα πολλών) και το τρίτο, τώρα, το οποίο είναι ίσως και το σημαντικότερο: Το Portofolio δεν είναι όσο compatible θέλει να είναι.

Αιτία για αυτό είναι κυρίως η οθόνη. Πολλά προγράμματα που έχουν γραφτεί για το MS-DOS δεν είναι σε θέση να τρέξουν, γιατί η οθόνη είναι κατασκευασμένη έτσι



και δίνουν περισσότερο βάρος στις «πλαγιοσκοπήσεις», προσφέροντας πολλές φορές περισσότερο θέαμα.

— Όμως, εκτός από τις βασικές διαφορές, έχουν γίνει μερικές ακόμα μικροβελτιώσεις στον κώδικα. Για παράδειγμα, ο Dino Dini αντιλήφθηκε την αδυναμία του τερματοφύλακα στα μακρινά σουτ από τη σέντρα, και το διόρθωσε. Έτσι, ο τερματοφύλακας είναι πάντα «μέσα στη φάση». Βέβαια, οι κακές γλώσσες αναφέρουν νέες αδυναμίες (ο τερματοφύλακας δείχνει την ίδια αδυναμία στα ψηλοκρεμαστά σουτ), αλλά αυτό πρέπει να το διαπιστώσουμε στο full- review. Επίσης, έχει γίνει ακόμα δυσκολότερο το σκοράρισμα στα πέναλτι. Γενικά το σκορ κυμαίνεται πια σε πολύ χαμηλά επίπεδα, ακόμα και μεταξύ έμπειρων παικτών, αλλά αυτό κατά την προσωπική μου γνώμη αυξάνει τη ρεαλιστικότητα (όπως και να το κάνουμε, σκορ 8-2 ή 7-5 σε ένα δεκάλεπτο είναι σπάνιο σε κανονικό γήπεδο). Όπως καταλαβαίνετε, το Kick Off II είναι ξανά το παλιό αγαπημένο μας Kick Off, μόνο που, αν παίζατε με το προηγούμενο 1 χρόνο, με αυτό θα περάσετε τους 2. Δεν λέμε «αιώνια», για τον απλούστατο λόγο ότι αναμένεται μια ακόμα έκδοση του Kick Off, η οποία θα περιλαμβάνει δυνατότητες managing των παικτών (σαν το Football Manager), ολοκληρώνοντας έτσι το ποδοσφαιρικό simuation του παιχνιδιού.

«Το πρωτάθλημα αρχίζει...»

ώστε να χρησιμοποιεί διαφορετικούς κωδικούς απ' ό,τι ο standard IBM PC. Το πρόβλημα πρόσεξαν από πολύ νωρίς αρκετοί δημοσιογράφοι, και είναι πραγματικά σημαντικό. Όμως δεν είναι το μόνο. Το RS232 port του υπολογιστή παρουσιάζει επίσης κάποια προβλήματα, μια και ουσιαστικά εκτελεί auxiliary port και όχι serial port (του λείπει δηλαδή το λειτουργικό σύστημα για επικοινωνίες). Έτσι, κανένα από τα public domain προγράμματα δεν λειτουργεί με το Atari, και για να γίνει εφικτή η επικοινωνία μεταξύ του Portfolio και ενός άλλου υπολογιστή, χρειάζεται «ειδικό» software. Αν σε όλα αυτά προσθέσει κανείς και τα «μουρμουρητά» του κοινού όσον αφορά το Poqet, λόγω της υψηλής τιμής του, μάλλον ο ενθουσιασμός των users για τους υπολογιστές τσέπης έχει αρχίσει να «παγώνει».

Ουκ εν τω μικρώ το ευ...

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ

Έχετε ευχέρεια στη σύνταξη γραπτών κειμένων, και ιδιαίτερα όταν αυτά αναφέρονται σε υπολογιστές;

ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Νομίζετε πως το χιουμοριστικό ύφος του PIXEL σας ταιριάζει;

ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Έχετε κάποιον οικιακό υπολογιστή (κατά προτίμηση σύγχρονο), και ξέρετε αρκετά καλά τα μυστικά του;

ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Γνωρίζετε καλά την αγγλική γλώσσα (τουλάχιστον);

ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Σπουδάζετε ή έχετε κάποιο τίτλο σπουδών σε ειδικότητα σχετική με την Πληροφορική;

ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Έχετε ελεύθερο χρόνο;

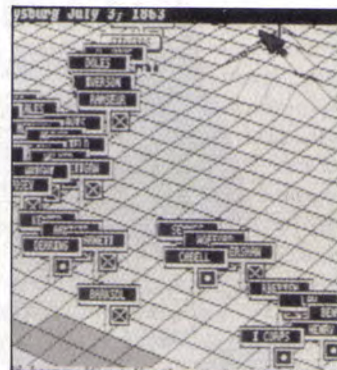
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Αν απαντήσετε ΝΑΙ σε όλες ή στις περισσότερες από τις παραπάνω ερωτήσεις, τότε μπορείτε να έρθετε σ' επαφή με το περιοδικό που κρατάτε. Το PIXEL ζητά συντάκτες για μόνιμη ή τακτική απασχόληση, και σας καλεί να τηλεφωνήσετε στα 9238672-5, 9225520, ώρες 11 π.μ. - 2 μ.μ.

Το πιο ρεαλιστικό Simulator

Το Universal Military Simulator - πιο γνωστό και σαν UMS - ήταν ένα παλαιότερό μας Special Review. Ένα παιχνίδι από τα πιο σύνθετα και εγκεφαλικά που έχουν ποτέ κυκλοφορήσει. Όπως είχαμε τότε συμφωνήσει, με το παιχνίδι αυτό μπορούσε να ασχοληθεί όχι μόνο ένας gamer, αλλά και ένας θεωρητικός του πολέμου.

Και πράγματι είχαμε δίκιο. Το Αμερικανικό Πεντάγωνο έχει ήδη εφοδιασθεί με πολλές κόπιες του UMS, μαζί με τα αντίστοιχα ST στα οποία τρέχει, και τα χρησιμοποιούν για τη διεξαγωγή φανταστικών πολεμικών ασκήσεων. Οι ίδιοι οι στρατιωτικοί του Πενταγώνου δηλώνουν ενθουσιασμένοι από τη ρεαλιστικότητα με την οποία το UMS αντιμετωπίζει τις αναμετρήσεις, ενώ ο συγγραφέας νιώθει ήδη τις ηθικές «επιπτώσεις». Το γεγονός αυτό βέβαια δεν τον εμπόδισε να κυκλοφορήσει το UMS II, το οποίο προβλέπεται να έχει πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον, μια και θα είναι περισσότερο role playing. Το πιο φιλόδοξο τμήμα του παιχνιδιού είναι το σενάριο των κατακτήσεων του Μεγάλου Αλεξάνδρου, το οποίο όταν κυκλοφορήσει θα «κατακτά» μια ολόκληρη double sided δισκέτα.



Εσείς πάντως, αν πάτε στο ντέρμπι Ολυμπιακού - Παναθηναϊκού καλά θα κάνετε να μελετήσετε πριν τη μάχη των δρόμων...

Ο Διαγωνισμός των Gamers

Cabal

Ήταν αναμενόμενο να έχει τόσους οπαδούς το Cabal. Όλα τα "beat'em, burn'em", και τα υπόλοιπα σε -em είναι παιχνίδια με φανατικούς οπαδούς, οι οποίοι πολύ δύσκολα δεν βλέπουν την τελευταία πίστα. Καθόλου παράξενο λοιπόν που η κληρωτίδα γέμισε αυτή τη φορά ασφυκτικά με σωστές απαντήσεις. Γι' αυτές, οι πολεμιστές που θα παρασημοφορηθούν με ένα Batman και μια Διαστημική Αφίσα είναι οι:

1) Φουντουλάκης Νίκος, Ίου 5, Σύρος
2) Χλιαράς Δημήτρης, Τσιμισκή 4, Πολύγυρος
3) Παπαδόπουλος Αλέξης, Καραϊσκάκη 51, Λαμία
4) Χατζηνικολάου Κώστας, Λευκωσίας 18, Ρόδος
5) Τούμπας Γιάννης, Δοϊράνης 33, Θεσσαλονίκη
6) Αποστόλου Δημήτριος, Εθνικής Αμύνης 34, Θεσσαλονίκη
7) Μαρούλης Δημήτρης, Μεσολογγίου 15, Άνω Ηλιούπολη
8) Σιγανός Γιώργος, Πυθαγόρα 22, Π. Φάληρο
9) Ψυλλάκης Μάριος, Γρηγορίου Σαράφη 18
10) Δαβιτίδης Ευάγγελος, Κορίνης 6, Γαλάτσι

Όσο για τους 5 βετεράνους με ένα μόνο Batman, έχουμε τους εξής αντρειωμένους:

1) Καβελίδης Γιάννης, Πατριάρχου Φωτίου 40
2) Βουζούρας Νίκος, Σοφοκλή Βενιζέλου 33

Φτιάξτε ένα Cartoon μόνοι σας



Η Electronic Arts μας κατέπληξε ξανά πριν από λίγες μέρες, όταν ανακοίνωσε την επανέκδοση της μεγάλης επιτυχίας του Apple IIGS, Cartooner. Το πρόγραμμα αυτό, δεν είναι τίποτε άλλο από ένα ηλεκτρονικό στούντιο κινουμένων σχεδίων, το οποίο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να κινήσετε κινούμενα σχέδια, χρησιμοποιώντας έγχρωμα σχέδια, σενάριο και μουσική υπόκρουση. Το πρόγραμμα αυτό διαφημίστηκε ότι «εξάπτει τη φαντασία, αναπτύσσει την αυτοπεποίθηση και προάγει τη σχέση μεταξύ παιδιών και γονέων». Ας ελπίσουμε ότι θα προάγει και λίγο ... κέφι! Το Cartooners είναι συμβατό με τα DeluxePaint (DeluxePaint, DeluxePaint II και DeluxePaint Enhanced) και επίσης περιλαμβάνει μια επιλογή εκτύπωσης που επιτρέπει τη δημιουργία έγχρωμων ιστοριών, αν έχετε φυσικά έγχρωμο εκτυπωτή. Το Cartooner θα πρέπει να είναι έτοιμο στα τέλη αυτού του μήνα, στην τιμή των 25 λιρών.



3) Μονοκάνδυλος Γιάννης, Γεωργίου Σεφέρη 2, Θεσ/νίκη
4) Ζήνδρος Αθανάσιος, Αθηνάς 98, Γιαννιτσά
5) Νικολάου Κων/νος, Εθνικών αγώνων 2, Ν. Ιωνία, Βόλος

Well done νέοι μας.

Ολιγομελή τμήματα από τη Logic Line

Το εκπαιδευτικό κέντρο εφαρμοσμένης Πληροφορικής, LOGIC LINE AE, απευθυνόμενο σε όλους τους νέους που θα ήθελαν να εκπαιδευτούν στη χρήση ή στον προγραμματισμό ηλεκτρονικών υπολογιστών, οργάνωσε πρόσφατα νέους κύκλους σπουδών, που περιλαμβάνουν διετή τμήματα αναλυτών - προγραμματιστών, μονοετή τμήματα προγραμματιστών H/Y, καθώς και ταχύρρυθμα τμήματα προγραμματιστών, με διάρκεια 4 μηνών. Ακόμα, διοργανώνει σεμινάρια για Basic, Cobol, Pascal, Fotran, dBase και επεξεργασία κειμένου, καθώς και ειδικά μαθητικά τμήματα, στα οποία διδάσκονται Basic, αλγόριθμοι MS-DOS κ.λπ...

Τα μαθήματα περιλαμβάνουν και πρακτική εξάσκηση με έναν επαγγελματικό H/Y ανά άτομο, και τα τμήματα είναι 15μελή.

Αλλά και για τους επαγγελματίες που θέλουν να «μυηθούν» στην Πληροφορική, στη LOGIC LINE λειτουργούν τμήματα Marketing, Διαφήμισης και δημοσίων σχέσεων, στα οποία διδάσκονται και διάφορα ειδικά πακέτα (LOTUS 1-2-3, dBASE, SALES FORCE κ.λπ.).

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε στις εγκαταστάσεις της σχολής, στην οδό Εγνατίας 128, ή στα τηλέφωνα 263-717 & 262-078.

Κλέφτες ειδήμονες της Πληροφορικής

Τελικά η σύγχρονη τεχνολογία δεν ενδιαφέρει μόνον τους επιστήμονες, τους επαγγελματίες και τους φοιτητές, αλλά και τους κλέφτες...

Τη Δευτέρα 29 Ιανουαρίου, το νέο υποκατάστημα της INFO-BANK AEBE, που αντιπροσωπεύει συστήματα της ERGODATA και βρίσκεται στην οδό Φιλικής Εταιρίας 15, δέχτηκε την επίσκεψη διαρρηκτών.

Οι «φίλοι» της Πληροφορικής, λίγο μετά τα μεσάνυχτα, αφού διέρρηξαν διπλανή οικοδομή και κατόπιν την αποθήκη κάποιου γραφείου, κατάφεραν να μπουν στο πατάρι του καταστήματος, και από τις προτιμήσεις τους έγινε φανερό ότι ήταν γνώστες του αντικειμένου της Πληροφορικής: Συστήματα μεγάλης αξίας - κυρίως SAMSUNG -οθόνες EGA, εκτυπωτές και σκληροί δίσκοι έκαναν φτερά μέσα σε λίγη ώρα.

Λέτε οι κλέφτες να ήταν επίδοξοι hackers, που παρεξήγησαν την έννοια του hacking, και μη μπορώντας να «μπουν» στα ξένα συστήματα, αποφάσισαν να αρχίσουν να «μπαίνουν» στα ξένα μαγαζιά;

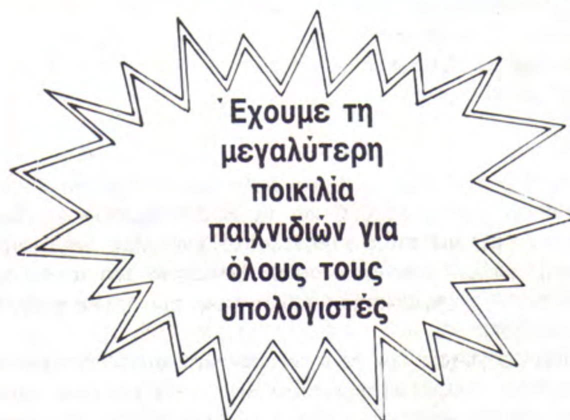
ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

AMIGA

- AMIGA 500 + COLOUR MONITOR • ACORN/ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ
- AMIGA 500 + MONITOR COMMODORE 1080 P
- AMIGA 500 + T.V. MODULATOR
- AMIGA 2000

περιφερειακά για AMIGA

- Drives 3,5 με διακόπτη on/off CUMANA, PROFEX SENATOR
- Μνήμη A501
- Μνήμες με real time clock
- σκληρός δίσκος



P.C.

- Schneider EURO PC έγχρωμο, μονόχρωμο
- ACER 500+
- Schneider 1640-1512
- Philips 3105

- C64 με κασετόφωνο, disk drive
- 6128 έγχρωμο, μονόχρωμο
- ATARI 2600
- Amstrad 464

— DOUBLE DRAGON II
— KICK OFF
— TURBO OUTRUN
— NINJA WARRIORS
— MYTH
— GHOSTS 'N' GOULS
— MOONWALKER
Και πολλά ακόμα

ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα

ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΕΞΑΡΧΕΙΑ • ΤΗΛ. 3646695

Ε Δ Ω  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Επιτέλους, φαίνεται ότι η Θεά τύχη αποφάσισε να ξανακοιτάξει την Amstrad, και ο Sugar, πανευτυχής, μας ετοιμάζει αρκετές εκπλήξεις. Βλέπετε, η ατυχία του, τους, τελευταίους μήνες, δεν περιγραφότανε, και πολλοί εχθροί και φίλοι έβλεπαν κιόλας το τέλος της εταιρίας του.

Για να λέμε όμως και του στραβού το δίκιο, μας είχε ανησυχήσει κι εμάς αρκετά. Μερικές εκατοντάδες χιλιάδες απούλητα μηχανήματα στις αποθήκες, βλέπετε, δεν είναι και τόσο ενθαρρυντικά. Τώρα όμως, φαίνεται ότι τα Χριστούγεννα οι πωλήσεις πήγαν πολύ καλά. Τόσο καλά, που μερικά μοντέλα όπως τα CPC και τα PC1512 ξεπούλησαν. Έτσι λοιπόν, είδαμε και πάλι χαμογελαστό τον Alan Sugar στην τηλεόραση, και απ' ό,τι φαίνεται, θα ξαναδούμε μια άνοδο των μετοχών του στο χρηματιστήριο (και φυσικά πιο πολλά χαμόγελα στην τηλεόραση).

Και για όσους ανησυχούν που δεν ακούσαμε κάτι καινούργιο από την Amstrad, τόσο καιρό, έχουμε καλά νέα - και μάλιστα πολλά. Βλέπετε, όταν ο Sugar είναι χαρούμενος αρχίζει να "διαρρέει" πληροφορίες για νέα προϊόντα. Και οι "διαρροές" αυτή τη φορά είναι πολλές. Αλλά ας αρχίσουμε με τα "σίγουρα", δηλαδή με αυτά που ξέρουμε ότι θα συμβούν.

Θα δούμε, λοιπόν, μια νέα οικογένεια μέσα στον Απρίλιο (κατά πάσα πιθανότητα πριν απ' το Πάσχα). Η οικογένεια αυτή, που φημολογείται ότι θα λέγεται PC3000, θα αποτελείται από... (τι άλλο;) PCs! Και τι PCs; Ακριβώς τα ίδια με τα 2000, αλλά σε διαφορετικά κουτιά. Πώς αλλιώς, δηλαδή, να πουληθούν τα παλιά, με τόσα που τους έχουν "σούρει" τα περιοδικά;

Παρ' όλα αυτά, ανάμεσα στα νέα μηχανήματα θα υπάρχει και ένα 386SX, αλλά και αυτό, όπως και τα υπόλοιπα, δεν θα είναι αρκετά φτηνό, για να λάμψει μέσα σε αυτή τη στήλη.

Από πλευράς των "PIXEL - compatible" μηχανημάτων, θα δούμε επιτέλους το περιβόητο νέο CPC6128, για το οποίο τόσα και τόσα έχουμε γράψει.

Από πληροφορίες που μαζέψαμε με ιδρώτα και κόπο, η Amstrad έχει τώρα ένα νέο διευθυντή για τα "ψυχαγωγικά" της προϊόντα. Ο κύριος αυτός, ονόματι Roger Vigilance, ανακοίνωσε ότι η Amstrad ετοιμάζει πολλές εκπλήξεις για την αγορά των παιχνιδομηχανών. Βέβαια, εκτός από αυτή την "παχυλή" ανακοίνωση, δεν θέλησε να εξηγήσει τίποτα παραπέρα.

Όμως, για τους καλά ενημερωμένους Pixelόφιλους, μάθαμε ότι εδώ και ένα χρόνο η Amstrad προσπαθεί να ξανασχεδιάσει τον CPC6128. Στην αρχή βέβαια, σκεφτόταν να τον σταματήσει, αλλά μετά από την επιμονή των φανατικών φίλων του μηχανήματος και τις πολύ υψηλές πωλήσεις κάθε χρόνο, ο Sugar αποφάσισε να δώσει το πράσινο φως για μια νέα παιχνιδομηχανή, βασισμένη πάνω στο βασικό CPC6128. Για να πούμε και τη μαύρη αλήθεια, αυτή την απόφαση την ξέραμε (και τη γράψαμε) από τον περασμένο Σεπτέμβριο, αλλά τώρα ξέρουμε ότι το προϊόν θα εμφανιστεί στα μαγαζιά, μια και ξέρουμε ότι υπάρχει ένα πρωτότυπο και κάνει το γύρω των μεγάλων software houses. Τώρα το αν η καινούργια κονσόλα είναι πλήρως συμβατή με το CPC6128 ή όχι, δεν μπορέσαμε να το μάθουμε, αλλά εκείνο που μάθαμε είναι ότι θα είναι αρκετά φτηνή, και μπορεί να κυκλοφορήσει με την υπάρχουσα οθόνη, αλλά φυσικά χωρίς το πληκτρολόγιο του 6128. Τη νέα κονσόλα να την περιμένετε πολύ σύντομα, μια και η Amstrad βιάζεται να παρουσιάσει ένα νέο προϊόν στην παιχνιδο-αγορά, ειδικά τώρα που έχουν αρχίσει και εμφανίζονται πολλά και ενδιαφέροντα μηχανήματα, σαν τα Nintendo και τα Atari. Όμως, τα

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΟΧΙ ΘΑ ΚΑΤΣΕΙ ΝΑ ΣΚΑΣΕΙ

Ξέρετε τι είπε ο Alan Sugar, σε συνέντευξη τύπου, όταν ρωτήθηκε τι νέο προϊόν θα μπορούσαμε να περιμένουμε από την Amstrad; Ότι άν υπήρχε αγορά για πυρηνικές βόμβες, αυτός θα τις κατασκεύαζε στη μισή τιμή!

ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΚΑΛΟ

Η Borland Δυτικής Γερμανίας ετοιμάζει μία έκδοση της Turbo C 2.0 για το Atari ST. Η έκδοση αυτή θα παρουσιαστεί στην CeBIT του Αννόβερου, στα τέλη αυτού του μήνα. Δυστυχώς όμως, θα κυκλοφορήσει μόνο για τη γερμανική αγορά (αρχικά), και φυσικά το εγχειρίδιό της θα είναι στα γερμανικά. Ε, ας μην τα θέλουμε και όλα δικά μας.

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ

Ξέρετε γιατί καθυστερεί να εμφανιστεί στο κομπιουτερομάγαζο της γειτονιάς σας το φορητό της Atari, το γνωστό μας Stacy; Γιατί, όπως λέει η Atari, τον περασμένο μήνα είχαμε την κινέζικη πρωτοχρονιά, και λόγω των εορτασμών... καθυστέρησε η παραγωγή του! Άντε να δούμε τι άλλο θα σκεφτούν.

ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΦΘΗΝΟ ST

Πέφτει και πάλι η τιμή του 520ST! Για την ακρίβεια, θα σταματήσει η κυκλοφορία του Power Pack μέχρι το τέλος του Μαρτίου, και θα εμφανιστεί ένα παρόμοιο πακέτο με αρκετά "νέα" παιχνίδια, στην τιμή των 300 λιρών (81.000). Το πακέτο θα περιλαμβάνει τον κλασικό ST και λιγότερα παιχνίδια απ' ό,τι το Power Pack (το οποίο κοστίζει σήμερα 400 λίρες - 108.000 δρχ.), αλλά θα περιέχει προγράμματα που "θα είναι χρήσιμα" στους νέους χρήστες. Έστω!

ΤΟΥΣ ΣΑΚΟΥΛΙΑΣΑΝ!

Την αγγλική εταιρία Cheetah τη γνωρίζετε ίσως από τα joystick της. Εκείνο όμως που μπορεί να μην ξέρετε, είναι ότι είχανε μπλεξίματα με τη βασίλισσα! Η όλη ιστορία άρχισε όταν ένας θαυμαστ-ς της βασίλισσας παραπονέθηκε γραπτώς στο παλάτι ότι η Cheetah χρησιμοποιεί καρικατούρες

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

"κακά" νέα είναι ότι, κατά πάσα πιθανότητα, θα σταματήσει η παραγωγή του 464, για να δημιουργηθεί "χώρος" για το νέο μηχάνημα. 'Αρα, να περιμένετε την τιμή της νέας παιχνιδομηχανής να είναι πολύ κοντά στη σημερινή τιμή του 464.

'Εχουμε όμως καλά νέα για όλους τους Amstradόφιλους, αυτό το μήνα. Για εσάς λοιπόν που έχετε, θα θέλατε, σκέφτεστε να αγοράσετε, αγαπάτε, μισείτε, ή - τέλος πάντων - ενδιαφερόσαστε για ένα PPC (ναι, αυτό το κατ' ευφημισμόν φορητό), η Amstrad σκέφτεται να το... σταματήσει!

Και προτού αρχίσουν οι "φίλοι" να μας στέλνουν γράμματα, περιγράφοντας τα προτερήματα του PPC, θα θέλαμε να πούμε ότι η ίδια η Amstrad αποφάσισε ότι το μηχάνημα είχε αρκετά προβλήματα. Σύμφωνα δε με τη γνώμη των ειδικών της Amstrad, το μεγαλύτερο πρόβλημα με το PPC ήταν η... οθόνη του. 'Ετσι λοιπόν, ετοιμάζουν μία νέα έκδοση του μηχανήματος, η οποία λέγεται ότι θα κυκλοφορήσει μαζί με τα υπόλοιπα μηχανήματα μέσα στον Απρίλιο, και θα "λύνει" αυτό το μεγάλο πρόβλημα της οθόνης.

Με λίγα λόγια, το νέο PPC θα έχει μια νέα οθόνη υγρού κρυστάλλου, η οποία θα είναι "καλύτερη" από την υπάρχουσα. Τώρα, πόσο καλύτερη δεν ξέρουμε, αλλά ό,τι και να είναι, θα είναι καλύτερη από τη σημερινή.

Ακόμα, "ψιθυρίζεται" ότι η νέα έκδοση θα έχει ένα σκληρό δίσκο των 40Mb, και φυσικά το γνωστό modem. Το μόνο άσχημο είναι ότι θα κοστίζει 1.500 λίρες (405.000 δρχ.) αλλά να μην τα θέλουμε και όλα δικά μας. Μπρος τα κάλλη, τι είν' ο πόνος;

Ωραία, και τώρα που (ελπίζω) ευχαριστήσαμε όλους τους πιστούς φίλους της Amstrad, να σας γράψουμε και τα δυσάρεστα (τι, μόνο τα καλά θα σας λέμε;).

Ο Alan μας λοιπόν, τώρα που πήγαν καλά οι πωλήσεις των Χριστουγέννων, και είναι χαρούμενος, σκέφτηκε ότι μπορεί να κάνει κάτι διαφορετικό. Κάθησε λοιπόν και σκέφτηκε σοβαρά το θέμα, και οργάνωσε μία συνέντευξη τύπου την ημέρα του Αγίου Βαλεντίνου (βοήθειά μας). Και μέσα σ' ένα κλίμα όλο μέλι, σιρόπι, φιλάκια, καρδούλες και PCs, ανακοίνωσε ότι από τον Απρίλιο οι τιμές μερικών προϊόντων της θα... ανέβουν!

Μάλιστα κύριοι, ενώ οι υπόλοιπες εταιρίες κατεβάζουν τις τιμές τους, η Amstrad αποφάσισε να τις ανεβάσει. Βέβαια, για να είμαστε δίκαιοι (όπως πάντα) σε όσα μηχανήματα ανέβει η τιμή, θα προσφέρεται παράλληλα και ένα νέο συμβόλαιο υποστήριξης, σύμφωνα με το οποίο τα μηχανήματα αυτά θα επισκευάζονται "κατ' οίκον". Τέλος πάντων, η "λυπητερή" έχει ως εξής: Τα PC1640 θα ακριβύνουν κατά 50 λίρες (13.500 δρχ.), τα PCW κατά 30 λίρες (8.000 δρχ.), και όλα τα PC με έγχρωμο μόνιτορ των 14" κατά 50 λίρες (13.500 δρχ.). 'Αρα λοιπόν, αν σκέφτεστε να αγοράσετε ένα 1640, μάλλον θα πρέπει να βιαστείτε.

Αλλά αρκετά κουράσαμε του μη-Amstradόφιλους. Ας δούμε τι έγινε και στον υπόλοιπο κόσμο. Και ας αρχίσουμε με την NEC, που τελικά αποφάσισε να μπει στο παιχνίδι.

Μετά απ' όλη αυτή τη φασαρία που ξεκίνησαν οι παράλληλοι εισαγωγείς των PC-Engines, και την επιμονή τους να τα καθιερώσουν στην αγγλική αγορά, η NEC εγκατέλειψε τη μέχρι τώρα τακτική της και θα παρουσιάσει την επίσημη ευρωπαϊκή έκδοση του PC-Engine. Απ' ό,τι μαθαίνουμε, η NEC προσπαθούσε απεγνωσμένα, τους 3 τελευταίους μήνες, να πείσει τα "μεγάλα αφεντικά" στην Ιαπωνία, ότι η ευρωπαϊκή αγορά παιχνιδομηχανών είναι αρκετά μεγάλη για να "αξίζει" μια ειδική έκδοση του PC-Engine. Και τελικά, απ' ό,τι φαίνεται, τα κατάφερε. Λέγεται μάλιστα ότι τα κατάφερε, με το να στείλει στους Ιάπωνες τα στοιχεία για τις πωλήσεις της Sega. Και φυσικά, μόλις είδαν τα στοιχεία οι Ιάπωνες... κατάλαβαν. Το νέο PC-Engine, που θα κυκλοφορήσει το επόμενο φθινόπωρο (αρχές Σεπτέμβρη), θα κοστίζει μόλις 99 λίρες (27.000 δρχ.) και θα υποστηρίζει το σύστημα PAL (που χρησιμοποιείται στην Αγγλία). 'Ιδωμεν λοιπόν.

Τέλος, η άλλη "μεγάλη" των παιχνιδομηχανών, η Nintendo, ετοιμάζει την επιθεσή της στο επόμενο European Computer Trade Show, στο οποίο θα εμφανίσει - για πρώτη φορά επίσημα στην αγγλική αγορά - το Gameboy, το γνωστό μηχάνημα χειρός που έκανε θραύση στην Αμερική τα Χριστούγεννα. Ακόμα, στην ίδια έκθεση, θα παρουσιαστεί και η νέα έκδοση της 8-μπιτης κονσόλας της, η οποία θα προσφέρεται στην τιμή των 130 λιρών (35.000

της βασιλικής οικογένειας στις διαφημίσεις της. Πράγματι, σε μια μάλλον κακούγουστη διαφήμιση που κυκλοφορεί εδώ και 2 χρόνια, η Cheetah έχει καρικατούρες, που αντιστοιχούν σε όλα τα δημοφιλή πρόσωπα της βασιλικής οικογένειας, να παίζουν με τα joystick της. 'Ομως, κάτι τέτοια δεν περνάνε στην Αγγλία. Το παλάτι τους έγραψε ένα πολύ άγριο γράμμα, κι εκείνοι άλλαξαν τη διαφήμιση. Πώς την άλλαξαν; Η διαφήμιση είναι ακριβώς η ίδια, αλλά τώρα οι επίμαχοι χαρακτήρες έχουν καλυμμένα τα πρόσωπά τους με μια χαρτοσακούλα!

ΚΑΙ ΤΟ ΤΟΠ ΤΕΝ

Να και το top-ten αυτού του μήνα, όπου επιτέλους κάτι άλλαξε:

1. Paperboy (Elite)
2. Fantasy World Dizzy (Code Masters)
3. Chase H.Q. (Ocean)
4. Buggy Boy (Encore)
5. Batman - The Movie (Ocean) (Επιτέλους το βαρέθηκαν)
6. Turbo OutRun (US Gold)
7. World Soccer (Zeppelin)
8. Combat School (Hit Squad)
9. Ghostbusters 2 (Activision) (Τα σινεμά σταμάτησαν να το παίζουν βλέπετε)
10. Four Soccer Simulators (Code Masters)

ΜΕΤΑ ΤΟ WALKMAN, ΤΟ WALKBOOK

Ναι, είναι γεγονός! Η Sony ετοιμάζει ένα φορητό ηλεκτρονικό βιβλίο! 'Ενα βιβλίο που θα μπορείτε να το πάρετε οπουδήποτε! Το "επαναστατικό" αυτό βιβλιό θα ζυγίζει 550 γραμ. και θα αποτελεί από ένα μικροϋπολογιστή με οθόνη υγρού χαλαξία και ένα μηχανισμό για CD-ROMs, και θα είναι λίγο μεγαλύτερο από ένα βιβλίο τσέπης. Τα CD-ROMs που θα χρησιμοποιηθούν, θα είναι παρόμοια με εκείνα τα μικρής διάρκειας μουσικά CDs, και θα μπορούν να αποθηκεύουν μέχρι 200Mbytes κειμένου. Τώρα, γιατί θα πρέπει να αγοράσετε το Walkbook, αντί για ένα πραγματικό βιβλίο (που ούτως ή άλλως μπορείτε να πάρετε μαζί σας οπουδήποτε), είναι κάτι που δεν μας εξήγησε το δελτίο τύπου της Sony. Τι να πει κανείς. Πρόοδος!

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

δρχ.), μαζί με ένα φωτοπίστολο και δύο παιχνίδια (το Super Mario Brothers και το Duck Hunt). Ενώ όμως αυτά συμβαίνουν στο χώρο των "παιχνιδοεταιριών", η "σοβαρή" Commodore μας ετοιμάζει και αυτή εκπλήξεις. Συγκεκριμένα, τώρα ξέρουμε ότι θα αρχίσει η προβολή του C64... σαν παιχνιδομηχανή!

Πώς θα γίνει αυτό; 'Οχι, δεν θα βγάλει το πληκτρολόγιο, όπως και η Amstrad. Απλά θα αρχίσει να το πουλάει με cartridges αντί για κασέτες! Μην ξεχνάτε ότι το C64 έχει μία υποδοχή για cartridges από πίσω, που σχεδόν κανένας δεν έχει χρησιμοποιήσει μέχρι σήμερα, και από την άλλη κάθε παιχνιδομηχανή που σέβεται τον εαυτό της σήμερα, κυκλοφορεί με cartridges.

'Ετσι λοιπόν, από το ερχόμενο καλοκαίρι, το C64 δεν θα πουλιέται μαζί με κασετόφωνο, ούτε με παιχνίδια σε κασέτες, όπως γινόταν μέχρι σήμερα, αλλά με παιχνίδια σε cartridges. Και για να γίνει το πακέτο πιο "ελκυστικό", η τιμή θα πέσει και άλλο, για να φτάσει κάτω από τις 100 λίρες (27.000 δρχ.). Βέβαια, για όσους ανησυχούν, το βασικό μηχάνημα δεν θα αλλάξει, και έτσι θα υπάρχει πάντα η είσοδος κασετοφώνου για το δικό σας κασετόφωνο.

Εκτός όμως απ' αυτό, που - λίγο πολύ - το περιμέναμε, η Commodore έδειξε "στα κρυφά", κάπου στη Γαλλία, τις νέες Amiges της. Συγκεκριμένα, πρόκειται για δύο νέα μηχανήματα, που μάλλον δεν είναι για τα βαλάντια των κοινών θνητών.

Το ένα βασίζεται στον επεξεργαστή 68030, και θα έχει 2Mb μνήμης, που θα μπορεί να επεκτείνεται στα 8. Το ωραίο όμως είναι ότι αυτό το μηχάνημα, που μέχρι στιγμής φέρει το όνομα Amiga 3500, είναι σχεδιασμένο κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορεί να επιταχυνθεί με μια απλή αλλαγή της συχνότητας λειτουργίας του (που τώρα είναι 25MHz). Φυσικά, αν αυξήσετε τη συχνότητα, θα πρέπει να αλλάξετε και τα ολοκληρωμένα μνήμης με άλλα πιο γρήγορα, αλλά αυτό δεν θα σταματήσει τους φανατικούς της ταχύτητας.

Για όσους δεν διαθέτουν τα απαραίτητα "όβολα" γι' αυτό το μηχάνημα (άν και δεν ξέρουμε ακόμα πόσο θα κοστίζει), η Commodore θα κυκλοφορήσει κι ένα πιο φτηνό μηχάνημα, το Amiga 3000, που θα είναι το ίδιο - σε σχεδίαση - με το 3500, αλλά θα τρέχει στα 16MHz.

Και τα δύο μηχανήματα θα παρουσιαστούν από την Commodore, στη γνωστή μας πια CeBIT στο Αννόβερο.

Μη μου πείτε ότι περιμένατε να βάλει μυαλό, καθώς θα γερνάει, ο Θείος (και μη ρωτήσετε τώρα ποιός Θείος). Βάζει μυαλό αυτός ο άνθρωπος; 'Εχει τόσο, που... δεν του χρειάζεται άλλο. Μάζεψε λοιπόν το μυαλό του, και βγήκε και είπε στην τηλεόραση ότι θα συνεχίσει την έρευνα για το ηλεκτρικό αυτοκίνητο, και θα παρουσιάσει το περιβόητο C15, το οποίο θα είναι ένα μικρό οικογενειακό όχημα, που θα μπορεί να "πιάνει" τα 90 χιλιόμετρα τελική! Για να πείσει δε τους άπιστους, μας έδειξε και μερικά σχέδια και φωτογραφίες από το πρωτότυπό του.

Βέβαια, ποτέ δεν αμφέβαλα ότι ο Θείος πίστευε ότι είχε δίκιο για τα αυτοκίνητά του, αλλά ήλπιζα ότι τώρα που έχασε τόσα λεφτά, θα το ξανασκεφτόταν. Αλλά από την άλλη, άλλαξε ο καιρός του Λονδίνου εδώ και τόσα χρόνια, για να αλλάξει κι ο Θείος; 'Οχι, μόνο βροχή και υγρασία - από το πρωί μέχρι το βράδυ. 'Ωρες - ώρες, δεν ξέρω σε τι ελπίζω. Τέλος πάντων, από το Λονδίνο, σε όλους όσους ζουν σε πιο ηλιόλουστα μέρη...

Γειά και χαρά. ■



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι κάτοχος ενός Spectrum +3, και μου έχει παρουσιαστεί το εξής πρόβλημα: Όταν πάω να φορτώσω μία δισκέτα και από τις δύο μεριές, ο υπολογιστής κάνει ένα χαρακτηριστικό θόρυβο και γράφει
Drive A: track 0, sector 0, no data - Retry, Ignore or Cancel?
Πατάω Retry και Ignore, και δεν βγάζει τίποτα. Αν πατήσω Cancel, μου βγάζει το μήνυμα.
No data, 0:1
Θα ήθελα να ρωτήσω: α) Έχει σοβαρό πρόβλημα η δισκέτα; β) Αν όχι, πώς μπορώ να τη διορθώσω, έτσι ώστε να μπορέσω να παίξω το παιχνίδι;
Επίσης, θα ήθελα να ρωτήσω οι εντολές RANDOMIZE USR, DATA, και DIM σε τι χρησιμεύουν.

Φιλικά
Δ. Λάλουσης

Κρίνοντας από τα μηνύματα που σου έδωσε το DOS του +3, η δισκέτα έχει σοβαρότατο πρόβλημα το οποίο δεν διορθώνεται κατά 95%. Έχει «χτυπήσει» το πιο ευαίσθητο σημείο της, το directory. Υπάρχουν όμως μερικοί τρόποι να γλιτώσεις μερικά από τα προγράμματα που έχεις, αρκεί να μην είναι κλειδωμένη η δισκέτα. Μπορείς να την αντιγράψεις με κάποιο αντιγραφικό (φυσικά θα δώσεις Ignore, όταν θα σου βγάλει το γνωστό μήνυμα), και μετά, με κάποιον sector editor, βάλε την τιμή $E5 σε όλο τον πρώτο sector. Αν στην εντολή του directory δεν σου παρουσιαστεί κανένα πρόγραμμα, τότε τα έχασες όλα.

Αντίθετα, αν δεις κάποιο, αυτό θα έχει σωθεί. Το κακό είναι ότι δεν ξέρω καθόλου τι κατάσταση επικρατεί στα αντιγραφικά του +3, για να σου προτείνω κάποιο με το οποίο θα μπορούσες να κάνεις τα παραπάνω. Θα πρέπει να ψάξεις μόνος σου. Πάντως, σε καμία περίπτωση μην πειράξεις τη χαλασμένη δισκέτα. Οποιαδήποτε επέμβαση κάνεις, να είναι σε αντίγραφό της.

Οι εντολή RANDOMIZE USR καλεί ένα πρόγραμμα μηχανής που βρίσκεται στη RAM ή στη ROM του +3. Η DATA χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με την READ και χρησιμεύει στην εισαγωγή πολλών δεδομένων π.χ. σε arrays. Η χρήση τους έχει εξηγηθεί και σε παλιότερα τεύχη του PIXEL. Τέλος, η DIM ορίζει πίνακες στη μνήμη. Πίνακες είναι μία σειρά από μεταβλητές που αναφέρονται με το ίδιο όνομα και που χαρακτηρίζονται από έναν αύξοντα αριθμό (το λεγόμενο δείκτη).



Αγαπητό PIXEL,

Έχω έναν Amstrad CPC 464A, και θέλω να μου απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις:
α) Πώς μπορώ να αντιγράψω από κασέτα σε δισκέτα και αντίστροφα; (Έχω προμηθευτεί το απαραίτητο καλώδιο).
β) Σε τι χρησιμεύουν οι εντολές CHAIN MERGE και PLOT;
γ) Το ενσωματωμένο κασετόφωνο του 464 μπορεί να αντικατασταθεί με ένα κοινό;

Φιλικά
Σ. Αρματάς

Φίλε Σπύρο, η αντιγραφή από δισκέτα σε κασέτα και αντίστροφα δεν μπορεί να γίνει χωρίς τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων, εκτός και αν πρόκειται να αντιγράψεις μόνο ξεκλείδωτα BASIC προγράμματα. Επίσης, η αντιγραφή δεν γίνεται με τίποτα, αν το πρόγραμμα είναι κλειδωμένο. Λέγοντας κλειδωμένο, εννοώ όχι την προστασία που έχει ενσωματωμένη στο firmware ο Amstrad, αλλά πειραγμένο format στη δισκέτα, fast, flash, turbo loading κ.λπ. στην κασέτα. Αν πρόκειται να αντιγράψεις μόνο ξεκλείδωτα BASIC προγράμματα, τότε πρέπει να δώσεις τις εντολές ¦DISC.IN και ¦TAPE.OUT για αντιγραφή από δισκέτα σε κασέτα, και ¦DISC.OUT, ¦TAPE.IN για αντιγραφή από κασέτα σε δισκέτα. Αφού δώσεις τις εντολές που ταιριάζουν στην περίπτωσή σου, δίνεις LOAD"filename" για να φορτώσεις το αρχείο, και SAVE "filename" για να φορτώσεις το αρχείο, και SAVE "filename" για να το σώσεις. Ο υπολογιστής μόνος του θα διαβάσει και θα γράψει το πρόγραμμα εκεί που τον καθοδηγούν οι εντολές.

Υποθέτοντας ότι πρόκειται να αντιγράψεις και αρχεία κώδικα μηχανής (ή κλειδωμένα με το firmware), θα πρέπει να προμηθευτείς ή το Discology ή το Pyradev. Για το πώς δουλεύουν αυτά, δες την απάντηση που δίνω πιο κάτω, στον ομόλογό σου Γ. Χατζούδη.

Η εντολή CHAIN MERGE φορτώνει και τρέχει ένα πρόγραμμα BASIC. Χρησιμοποιείται συχνά από προγράμματα BASIC που φορτώνουν τμήματα ανάλογα με την εργασία που θα πραγματοποιηθεί. Η PLOT ανάβει ένα pixel στην οθόνη. Παίρνει σαν παράμετρους τις συντεταγμένες του pixel και το χρώμα (προαιρετικό).

Το κασετόφωνο φυσικά δεν μπορεί να αντικατασταθεί, εκτός και αν ξέρεις από ηλεκτρονικά. Αλλά ποιός ο λόγος για την αντικατάστασή του; Κάνει τη δουλειά του μια χαρά.



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι χρήστης ενός Amstrad CPC 6128, και πριν λίγο καιρό πήρα ένα καλώδιο για σύνδεση του υπολογιστή με κασετόφωνο. Θα ήθελα να μου υποδείξεις πώς γίνεται αντιγραφή από δισκέτα σε κασέτα και από κασέτα σε δισκέτα, με τη βοήθεια του Discology και του Pyradev.

Γ. Χατζούδης

Ας αρχίσουμε με το Discology (αναφέρομαι στη version 5.0). Στην επιλογή Fichier, υπάρχουν δύο παράμετροι: Destination και Source. Η πρώτη καθορίζει ποιά είναι η συσκευή εξόδου, και η δεύτερη ποιά θα είναι η συσκευή εισόδου. Αυτές μπορούν να αλλαχτούν κατάλληλα από δισκέτα σε κασέτα, αλλά δεν μπορούν να είναι και οι δύο ταυτόχρονα σε κασετα (το Discology δεν μπορεί να αντιγράψει από κασέτα σε κασέτα). Λίγο πιο κάτω, βρίσκεται η επιλογή Prot. chargement, η οποία έχει να κάνει με την firmware προστασία. Έχει τρεις διαφορετικές καταστάσεις: α) Laisser, αφήνει την προστασία όπως έχει, β) enlever, αφαιρεί την προστασία (αν υπάρχει) και γ) mettre, βάζει την προστασία. Αμέσως πιο κάτω, βρίσκεται η επιλογή της ταχύτητας εγγραφής στην κασέτα, η επιλογή αλλαγής ονόματος κατά την αντιγραφή, και η ενεργοποίηση ή όχι των μηνυμάτων του κασετοφώνου. Διαλέγεις τις επιλογές που σου ταιριάζουν, και αρχίζεις την αντιγραφή με την εντολή Copier. Τα υπόλοιπα επί της οθόνης.

Όσον αφορά το Pyradev, τα πράγματα είναι κάπως πιο απλά. Από το κεντρικό μενού των Utilities, διαλέγεις την επιλογή που σου κάνει, και δίνεις το filename. Αυτό ήταν! Από 'κει και πέρα, το Pyradev, κατά τη διάρκεια της αντιγραφής, θα σε ρωτήσει αν θες να βάλεις ή να βγάλεις την firmware protection. Το μόνο κακό στις αντιγραφές σε κασέτα είναι ότι το Pyradev γράφει μόνο στην αργή ταχύτητα (δεν υπάρχει option για τη γρήγορη).



Αγαπητό PIXEL,

Σε διαβάζω από το Πάσχα 1989, δηλαδή από τότε που πήρα υπολογιστή. Έχω τον Amstrad 6128, και μερικές ερωτήσεις γι' αυτόν:
1) Στα games, όταν μπαίνεις στη βαθμολογία του (High score table), τους πληκτρολογείς ένα όνομα. Πώς μπορώ να το κρατήσω εκεί, ακόμα και όταν σβήνω τον υπολογιστή;
2) Πώς μπορώ να αλλάξω όνομα σε ένα παιχνίδι;
3) Θα ήθελα να μου προτείνεις έναν εκτυπωτή.

Ευχαριστώ πολύ
ο Colossus gamer

1) Είναι πολύ απλό: Δεν μπορείς, εκτός και αν το παιχνίδι σώζει τα high scores στη δισκέτα (πράγμα αρκετά σπάνιο).
2) Χμμμ... Λίγο περίεργη ερώτηση! Τι εννοείς με το να λες ότι θες να αλλάξεις το όνομα σε ένα παιχνίδι; Αν θες να αλλάξεις το όνομα του αρχείου, είναι πολύ εύκολο: Γι' αυτό υπάρχει η εντολή ¦REN του AMSDOS. Αν θες να αλλάξεις το όνομα που εμφανίζεται στην οθόνη σου, μάλλον ατύχησες!
3) Όλοι οι γνωστοί εκτυπωτές μπορούν να συνδεθούν με τον Amstrad. Ωστόσο, θα πρέπει να προσέξεις μία αδυναμία του hardware: Ο CPC έχει μόνο 7 γραμμές δεδομένων, και όχι 8 που είναι το κανονικό. Κατά συνέπεια, θα πρέπει να διαλέξεις κάποιον εκτυπωτή που έχει ειδική εντολή για να ανάβει το όγδοο bit, αν θες να τυπώσεις Ελληνικά. Όλα τα τελευταία μοντέλα των Star και Epson έχουν αυτή τη δυνατότητα, οπότε είναι στο χέρι σου να διαλέξεις ποιός απ' όλους σου αρέσει καλύτερα. Πάντως, αν θες τη δική μου γνώμη, ο καλύτερος, σε σχέση κόστους, δυνατοτήτων και απόδοσης, είναι ο LC-10 II. Αν πρόκειται να αγοράσεις κάποιο παλιό μοντέλο ή μεταχειρισμένο, πρόσεξε να έχει αυτή τη δυνατότητα που ανέφερα πριν.



Αγαπητό PIXEL,

Έχω έναν 6128, και θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις.
1) Μπορείς να μου συστήσεις έναν καλό Word Processor;
2) Παιχνίδια όπως τα Lancelot και το

ΒΗΜΑΤΑ

Defender of the crown χρειάζονται mouse;
3) Τι είναι το RAM disk;
4) Πόση memory expansion μπορώ να προσθέσω στον 6128;
5) Τι γλώσσα είναι η assembly;
6) Πώς μπορώ να αξιοποιήσω τις εντολές RSX του Bankman, που βρίσκονται στις δισκέτες συστήματος του CPC;
7) Είναι χρήσιμο το modem για τον 6128; Τι είναι το baud rate;
8) Μπορώ να βάλω 2ο joystick στον 6128; Πόσο κοστίζει;
9) Μπορείς να μου συστήσεις ένα καλό βιβλίο για το CP/M;
10) Πώς μπορώ να αξιοποιήσω τα POKES που δημοσιεύονται στο hints 'n' tips;

Χ. Φλούδας

Παίρνοντας βαθιά ανάσα, αρχίζω!
1) Εξαρτάται για ποιά χρήση τον προορίζεις. Αν πρόκειται να γράφεις κείμενα στα Ελληνικά, τότε σου συνιστώ ανεπιφύλακτα τον Γράφο. Αν πρόκειται να γράψεις κείμενα στα αγγλικά, υπάρχουν πολύ περισσότερες επιλογές. Κυρίαρχοι όμως είναι ο Protext και ο Tasword. Ο πρώτος θεωρείται καλύτερος (και είναι και πιο ακριβός!).
2) Κανένα παιχνίδι του Amstrad δεν απαιτεί mouse, γιατί απλούστατα δεν είναι στην standard configuration του μηχανήματος. Όλα χρησιμοποιούν το joystick. Τα μόνα προγράμματα που έχω δει να συνεργάζονται με mouse, είναι τα σχεδιαστικά. Κατά συνέπεια, δεν υπάρχει κανένας απολύτως λόγος να αγοράσεις τρωκτικό για τον CPC σου.
3) Το RAM disk είναι ένα είδος software disk drive. Ο υπολογιστής χειρίζεται ένα μέρος της RAM σαν drive αποθήκευσης δεδομένων. Φυσικά, καταλαβαίνεις την τρομερή διαφορά ταχύτητας που έχει το RAM disk από τα συμβατικά drives. Το μοναδικό του (και δυστυχώς πολύ σοβαρό) μειονέκτημα είναι ότι χάνονται τα περιεχόμενά του, όταν διακοπεί η τροφοδοσία. Τι να κάνουμε, δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας!
4) Απ' ό,τι ξέρω, μπορείς να προσθέσεις εξωτερικά μέχρι 512Κ. Αν προσθέσεις και τα 128Κ που έχει ήδη ο υπολογιστής, η μέγιστη μνήμη είναι 640Κ. Φυσικά όλη αυτή η μνήμη βλέπεται μόνο με σελιδοποίηση.
5) Η assembly είναι μία μνημονική γλώσσα που εφευρέθηκε για τη συγγραφή προγραμμάτων σε κώδικα μηχανής. Οι εντολές της πλησιάζουν την ένα προς ένα αντιστοιχία με τη γλώσσα μηχανής, και γι' αυτό χρησιμοποιείται αυτή αντί για ...τα νούμερα που απαιτούνται. Γενικά, είναι μία γλώσσα που διευκολύνει στο να γράφονται όλα αυτά τα θαυμαστά προγράμματα που μας έχουν γίνει απαραίτητα.
6) Νομίζω ότι το manual του 6128 είναι απόλυτα κατατοπιστικό πάνω σε αυτό το θέμα, αφού του αφιερώνει δύο ολόκληρα κεφάλαια. Ο Bankman είναι μια ομάδα εντολών διαχείρισης της παραπανίσιας μνήμης (64Κ) που διαθέτει ο 6128. Οι εντολές του δεν θα μπορούσα να πω ότι είναι οι ιδεώδεις, αλλά και αυτές καλές είναι. Βασική παράλειψη είναι η έλλειψη εντολών που να μετατρέπουν την έξτρα μνήμη σε RAM disk. Με τις διαθέσιμες εντολές, αυτά που μπορείς να κάνεις είναι ταχύτατη εναλλαγή εικόνων και αποθήκευση μεταβλητών. Για την αναλυτική παρουσίαση των εντολών, καλύτερα να κοιτάξεις το manual, γιατί ο χώρος δεν μου επιτρέπει να τις παρουσιάσω αναλυτικά.
7) Μου φαίνεται ότι δεν ξέρεις τι είναι το modem. Θα σου είναι χρήσιμο, αν πρόκειται να συνδεθείς με κάποια τράπεζα πληροφοριών, ή αν θες να ανταλλάξεις προγράμματα με κάποιον φίλο σου μέσα σε λίγα λεπτά. Το modem χρησιμοποιεί την τηλεφωνική γραμμή, για να στείλει και να λάβει δεδομένα. Αυτό φυσικά ισχύει μόνο στην περίπτωση που υπάρχει και άλλο modem στο άλλο άκρο της γραμμής. Για να δουλέψεις ένα modem, θα πρέπει να προμηθευτείς ένα σειριακό interface, Καθώς και το κατάλληλο καλώδιο για τη σύνδεση modem και interface. Από 'κεί και πέρα, χρειάζεσαι ένα πρόγραμμα επικοινωνίας και, το πιο απαραίτητο, μια τηλεφωνική γραμμή! Το baud rate είναι η ταχύτητα μετάδοσης των δεδομένων. Κρίνοντας από την κατάσταση των Ελληνικών γραμμών, δεν θα σου συνιστούσα ένα 2.400άρι (τα 2.400 baud δεν είναι για την Ελλάδα!). Ένα απλό 1.200άρι modem είναι ό,τι πρέπει για σένα. Οι τιμές των 1.200 modem κυμαίνονται γύρω στις 22.000-26.000 δρχ.
8) Φυσικά και μπορείς, αρκεί να πάρεις ένα ειδικό καλώδιο, που χωρίζει τη θύρα στα δύο. Μπορείς όμως να πάρεις και κάποιο από τα ειδικά για τους CPC joystick, τα οποία έχουν τη δεύτερη θύρα πάνω τους. Το πόσο κοστίζουν αυτά, θα το μάθεις αν πάρεις τηλέφωνο τα μαγαζιά.



9) Δυστυχώς δεν ξέρω κανένα, γιατί δεν πολυασχολούμαι με το CP/M (στην πραγματικότητα δεν ασχολούμαι καθόλου!). Κάνε μια βόλτα στα μεγάλα βιβλιοπωλεία της Στουρνάρα, και είμαι σίγουρος ότι θα βρεις κάτι που να σε ενδιαφέρει.
10) Στη στήλη HACKING, είχαν δημοσιευτεί κάποια άρθρα σχετικά με αυτό το θέμα. POKES σε κλειδωμένα προγράμματα δεν μπορούν να μπουν, και γι' αυτό υπάρχουν οι επεμβάσεις. Όσον αφορά τα ξεκλείδωτα, σε παραπέμπω στα άρθρα της γνωστής στήλης.

Αγαπητό PIXEL,

Σκέφτομαι να αγοράσω τον Amstrad CPC 6128, έχοντας ασχοληθεί με τους Spectrum + και +2, και θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις.
α) Τελικά, ο 6128 πόσα Κ ROM έχει (32 ή 48) και το κάθε κανάλι πόσες οκτάβες (7 ή 8);
β) Πώς μπορώ να ξεχωρίσω αν ο Amstrad που πρόκειται να πάρω είναι γαλλικός ή αγγλικός, και ποιός είναι καλύτερος;
γ) Ποιό είναι το καλύτερο αντιγραφικό για τον Amstrad, που να περιλαμβάνει όλων των ειδών τις αντιγραφές (κασέτα-δισκέτα, δισκέτα-δισκέτα κ.λπ.);
δ) Στο τεύχος 55, είχες δημοσιεύσει ένα σχόλιο για το modem SM2400. Θα ήθελα να μου πεις αν υπάρχει software για τον 6128, που να συνεργάζεται μαζί του, και ποιά η τιμή του modem;

Με εκτίμηση
Κ. Παπαδόπουλος

Πριν απαντήσω στις ερωτήσεις σου, θα ήθελα να σε συμβουλέψω κάτι: Φαίνεται ότι για σένα όποιος υπολογιστής έχει π.χ. περισσότερη ROM, είναι καλύτερος. Λάθος! Δεν κρίνουν έτσι τους υπολογιστές! Ένας υπολογιστής κρίνεται από τις δυνατότητές του, το διαθέσιμο software και τη σχέση τιμής/απόδοσης. Όχι από το πόση ROM έχει, ή από το αν έχει μία οκτάβα παραπάνω από τον άλλο. Και τώρα οι απαντήσεις που ζητάς:
α) Ο 6128 έχει 48Κ ROM, τα οποία χωρίζονται σε τρία τμήματα των 16Κ. Το πρώτο τμήμα είναι το firmware, το δεύτερο η BASIC και το τρίτο το DOS και το CP/M. Όσον αφορά τις οκτάβες, έχει 8.
β) Στην Ελλάδα, δεν έχω δει να κυκλοφορεί άλλη version, εκτός από την αγγλική. Άρα, δεν υπάρχει περίπτωση να σου πουλήσουν γαλλικό μηχάνημα. Άλλωστε, η μόνη διαφορά που έχουν, είναι σε μερικά σύμβολα του πληκτρολογίου και στα μηνύματα.
γ) Το καλύτερο αντιγραφικό είναι το Discology.
δ) Φυσικά και υπάρχουν προγράμματα επικοινωνίας. Το πρόβλημα είναι ότι είναι δύσκολο να βρεθούν στην Ελλάδα. Το SM2400 είναι ένα πολύ καλό modem, αλλά πολύ αμφιβάλλω αν θα χρησιμοποιήσεις ποτέ τη μέγιστη ταχύτητά του. Την τιμή του δεν την ξέρω. Καλύτερα να πάρεις τηλέφωνο την αντιπροσωπία.

HINTS 'N' TIPS

WONDER BOY

(AMSTRAD)

Ξεκινάμε με το αγαπημένο παιχνίδι πολλών από εσάς. Μόλις αρχίσετε το παιχνίδι και πάρετε το πατίνι, την ώρα που θα φτάσετε στο δεύτερο αυγό, πατήστε Shift-CTRL - ESC. Όταν ξαναρχίσετε το παιχνίδι θα δείτε ότι το sprite σας έχει μόνιμα το πατίνι στα πόδια του, χαρίζοντάς σας 100 πόντους, κάθε φορά που παίρνετε κάποιο bonus. Το tip μας ήρθε από την «Καλαμπάκα μια βραδιά», που έλεγε και ο Τσιτσάνης, και μας το έστειλε ο Θωμάς ο Μπέλλος.

SUPERMAN

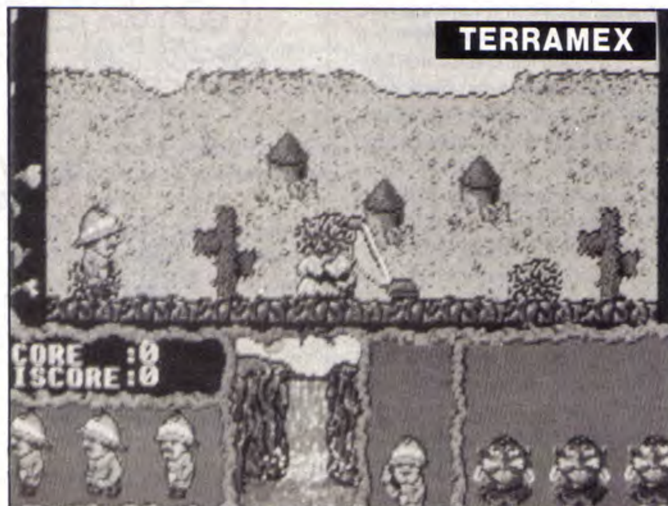
(AMSTRAD)

"UP, UP and AWAAAAY". Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα 1 και 3 ή 1 και 2, και θ' αλλάξετε πίστα. Προσοχή, όταν το κάνετε, πρέπει να βρίσκεστε απαραίτητα (εσείς και όχι το sprite του παιχνιδιού) μέσα σε έναν τηλεφωνικό θάλαμο. Το tip από τον Γιάννη Γρηγοριάδη.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

(AMSTRAD)

Αν δεν μπορείτε να περάσετε με τίποτα το άλμα επί κοντώ, εφαρμόστε το εξής κόλπο: Αν ο αθλητής σας περάσει κάτω από τον πήχυ, συνεχίστε να κρατάτε πατημένο το fire, και θα δείτε ότι εμφανίζεται ένας άλλος πήχυς χαμηλότερα. Με αυτόν τον τρόπο, κάνετε άνετα high score. Μόνο που αν το κάνετε πολλές φορές, και το ύψος ανέβει αρκετά (π.χ. 80 μέτρα), ο υπολογιστής σας κάνει αντι - ντόπινγκ τεστ και κολλάει. Τ ο tip από τον Νεκτάριο Αγιώτατο, βοήθειά μας.



SAVAGE

(COMMODORE)

Ο φίλος Δημήτρης Φωτεινός ανακάλυψε το εξής ενδιαφέρον: Αν βαρεθείτε να παίζετε στην πρώτη πίστα, σβήστε τον υπολογιστή και ξανανάψτε τον. Τώρα γυρίστε την κασέτα στην αρχή της δεύτερης πλευράς, και πατήστε Shift και Run/Stop. Πατήστε το Play, και θα φορτώσει η δεύτερη πίστα. Μόλις τη βαρεθείτε και αυτήν, σβήστε τον υπολογιστή και βάλτε την κασέτα να παίζει (αφού πατήσετε Shift - Run/Stop) από εκεί που πατήσατε το stop. Θα φορτώσει η τρίτη πίστα κ.ο.κ. The spirit of the light δηλαδή.

WORLD CHAMP KARATE

(AMSTRAD)

Πατώντας το πλήκτρο Τ, αρχίζει να παίζει μουσική, η οποία σταματάει αν πατήσετε το Control T. Επίσης, αν θέλετε να ακούτε τον ήχο των χτυπημάτων, πατήστε S, ενώ για να τον σταματήσετε Control S. Τέλος, για να περάσετε τις πίστες ακούραστα, κάντε το εξής: Μόλις φτάσετε στην 2η ή 4η πίστα και χάσετε, βγάλτε τη δισκέτα από το drive. Ο υπολογιστής, αντί να κολλήσει, μετά από μερικά δευτερόλεπτα θα σας βάλει να παίξετε από εκεί που χάσατε. Το tip λέγεται ότι ισχύει σε όλες τις πίστες. Το παρέδωσε ο γνωστός Karate Master και οπλαρχηγός Λιάκος Μπουρνόβας, στον αναγνώστη μας Χρόνη Τζιτζίμπαση, ο οποίος και μας το έστειλε.

TERRAMEX

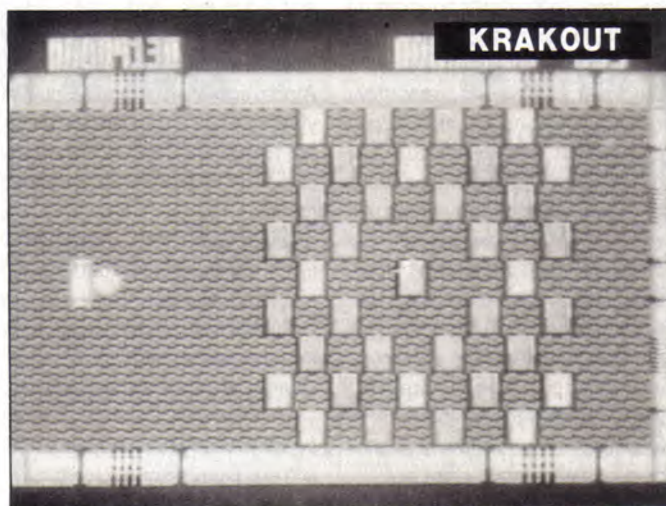
Άλλη μια επιτυχία της στήλης, στην οποία βοήθησαν οι κ.κ. Δ. Γραμμένος και Γ. Κοντοστάνος. Όταν λέω εγώ ότι η στήλη έχει τους biggest αναγνώστες, δεν με πιστεύουν. Λοιπόν, η λύση ξεκινάει από εκεί που την είχαμε αφήσει στο τεύχος 42.

Αφού πάρετε λοιπόν το φυσερό και το σπηρούνι, πηδήξτε αριστερά, εκεί που είναι το τέρας. Χρησιμοποιήστε το φλάουτο, και θα σηκωθεί μπροστά σας ένα σκοινί. Κατεβείτε και γυρίστε στην αρχή του πηγαδιού. Ανεβείτε επάνω και πηγαίνετε δεξιά. Μπείτε στο αερόστατο και πηγαίνετε δεξιά προς το βουνό (για να κινηθεί το αερόστατο, χρειάζεται το φυσερό). Όταν βρεθείτε πάνω από το βουνό, πατήστε το S για να προσγειωθείτε. Πάρτε τα αυγά και πηδήξτε στο γκρεμό κρατώντας την ομπρέλα. Προχωρήστε δεξιά, και θα δείτε ένα κανόνι. Πάρτε το βαρέλι με το μπαρούτι που είχατε στα σύννεφα, και μπείτε στο κανόνι. Αυτό θα σας τινάξει απέναντι. Πηδήξτε με την ομπρέλα κάτω, και πηγαίντε αριστερά. Εκεί θα βρείτε ένα χαρτί, με μια μαθηματική σχέση. Το πώς θα πάρετε το χαρτί, είναι ανάλογο με την εθνικότητά σας. Αν είστε ο Άγγλος, σταθείτε σε μια απόσταση από τα μπαστούνια του κρίκετ, πάρτε το μπαλάκι που βρήκατε πριν από το πηγάδι, και ρίχτε. Το χαρτί θα πέσει στο κεφάλι σας. Αν είστε ο Αμερικανός, πάρτε το σπηρούνι και ανεβείτε στο άλογο. Αν είστε ο Γάλλος, χρησιμοποιήστε το ποδήλατο για να περάσετε το σκοινί. Αν είστε ο Κινέζος, δεν έχετε παρά να βγάλετε μια φωτογραφία το τέρας. Τέλος, αν είστε ο Γερμανός, πάρτε το βαρέλι με τη μπύρα που θα βρείτε προς τα δεξιά, και πιείτε με το φύλακα, μέχρι που να μεθύσει.

Στη συνέχεια, πηγαίντε όλο δεξιά, και θα βρεθείτε στο εργαστήριο του καθηγητή. Αν πάτε πάνω αριστερά και ανεβείτε τη σκάλα, θα δείτε από το τηλεσκόπιο τον κομήτη, καθώς και σε πόση ώρα θα πέσει πάνω στη Γη. Ξαναπηγαίντε τώρα εκεί που ήσασταν πριν πάτε στο τηλεσκόπιο. Μπείτε στην αίθουσα αντιβαρύτητας, πηγαίντε δεξιά, και πάρτε το διαμάντι. Γυρίστε στο ασανσέρ, και κατεβείτε στην πρώτη είσοδο αριστερά. Εκεί

Φίλοι των joysticks, χαίρετε!!! Ανοίγοντας δρόμο μέσα από το βουνό των χιλιάδων γραμμάτων για τη στήλη, κατορθώνω να αρχίσω να γράφω τα hints 'n' tips για το τεύχος Φεβρουαρίου, έχοντας φυσικά κάνει πρώτα την απαραίτητη προετοιμασία. Αυτή περιλαμβάνει ειδικές μυοχαλαρωτικές ασκήσεις γιόγκα, και μισή ώρα ασκήσεων kung fu σε επίπεδο 2 dan. Πριν όμως αρχίσουμε, θα ήθελα να σας πω ότι έχω βάλει στοίχημα με τον Ανδρέα (λέγε με Τσουρινάκη) ότι τα γράμματα για τη στήλη θα γεμίσουν δύο μεγάλα συρτάρια. Αυτή τη στιγμή είναι γεμάτο το ένα. Τι λέτε, θα με βοηθήσετε;

βρίσκεται μια γέφυρα, που θα πρέπει να την περάσετε με το fire πατημένο, αλλιώς ο καθηγητής ζαλίζεται και πέφτει. Συνεχίστε αριστερά, και πάρτε το μπλε παραλληλόγραμμο με τον αριθμό 9. Στη διπλανή αίθουσα, είναι ένα τραμπολίνο. Αν πηδήξετε χρησιμοποιώντας το, θα βρεθείτε στην επάνω πίστα, όπου θα πάρετε ένα μοχλό. Προχωρήστε αριστερά στο γκρεμό, και πηδήξτε με την ομπρέλα. Πάρτε την κρεμάστρα στ' αριστερά, και συνεχίστε ώσπου να βρείτε το μεταφορέα. Βάλτε το διαμάντι στη λεκάνη, και μπείτε στο μεταφορέα. Θα βρεθείτε σε άλλη πίστα. Πηγαίντε αριστερά και πάρτε εκείνο το παράξενο μηχάνημα. Τώρα όλο δεξιά, περάστε το μεταφορέα και πηγαίντε στην πίστα που έχει ένα στρογγυλό αντικείμενο. Βάλτε το μοχλό επάνω του. Δίπλα υπάρχει ένα ασανσέρ, που θα σας περάσει απέναντι. Πηγαίντε όλο δεξιά, και πάρτε τη ροζ μπάλα. Γυρίστε πίσω στο μεταφορέα, και θα μεταφερθείτε στο εργαστήριο. Περάστε το ρομπότ, πάρτε το ασανσέρ και πηγαίντε στο χαμηλότερο πάτωμα. Ανεβείτε τη σκαλίτσα μέχρι να περάσει το ρομπότ, και πηγαίντε δεξιά. Κάπου εκεί, σ' ένα πατάρι, θα βρείτε ένα μεγάλο φλυτζάνι. Γυρίστε πίσω στη σκαλίτσα που βρισκόσασταν πριν, και πηγαίντε επάνω, εκεί που είναι το αμόνι. Πάρτε το μάρμαρο που βρήκατε στα σύννεφα, και φτιάξτε ένα σταυρό. Πηγαίντε δεξιά - πάνω - δεξιά, και κατευθυνθείτε προς το δράκουλα. Μόλις δει το σταυρό, θα φύγει, και εσείς μπορείτε να περάσετε. Μπροστά σας θα δείτε μια παγίδα. Για να περάσετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τη μαθηματική εξίσωση. Περάστε τη γέφυρα που σχηματίζεται, και θα βρείτε τον καθηγητή. Δώστε του τα πράγματα που σας ζητά (και σε Amiga και Spectrum). Ευχαριστούμε τους δύο φίλους, και συνεχίζουμε.



SPACE HARRIER

(AMSTRAD)

Πώς λέμε Space Cookies? Έχουμε εδώ μερικά pokes από τον Thanos Hatzikambouris - όπως ακριβώς γράφει το γράμμα. Λοιπόν, δώστε:

POKE 0D7400
POKE 104C00
POKE 104D00
για άπειρες ζωές, και **POKE 104E00** για σταμάτημα αντιπάλων πυρών. Ευχαριστούμε, και προχωρούμε στο παρασύνθημα.

REDHAWK

(COMMODORE)

Πρόκειται για ένα αρκετά παλιό παιχνίδι. Καθότι όμως «το game χρόνια δεν κοιτά», δίνουμε ό,τι tips έχουμε, για να σας λυθούν οι απορίες. Λοιπόν, για να συλλάβετε τον Merlin όταν σας κάνει μάγια, αλλάξτε από Redhawk σε Kevin ή αντίστροφα, και το ξόρκι λύνεται. Για να κερδίσετε λεφτά, πηγαίντε στα γραφεία της εφημερίδας (trumpet offices) και διαβάστε την επιγραφή (read sign). Τότε βγαίνει ο editor, σας λέει ότι πήρατε τη δουλειά, και σας ρωτάει τι χρειάζεστε. Πείτε του "film". Από εδώ και στο εξής, για κάθε φωτογραφία που βγάζετε, θα παίρνετε 20 λίρες και ένα καινούργιο film.

Θα ξέρετε βέβαια ότι πριν συλλάβετε κάποιον κακοποιό, θα πρέπει να έχετε και την αντίστοιχη κάρτα. Για τον Merlin είναι η κίτρινη κάρτα, και για τον Techno η μπλε. Έχοντας και τις τέσσερις κάρτες, μπορείτε να σταματήσετε την ωρολογιακή βόμβα που είναι κάτω από το Health Station. Τώρα, οι Mugger ληστεύουν στο πάρκο, στην πλατεία και στην αυλή του νοσοκομείου. Ο Techno ληστεύει την τράπεζα, ο Fusor ληστεύει το κοσμηματοπωλείο, ο Rat ληστεύει την αποθήκη, ενώ ο Merlin ληστεύει την gallery. Σε περίπτωση που σας βάλουν φυλακή, πείτε "KWAH". Ο φρουρός θα σας βγάλει έξω, λέγοντας ότι δεν είστε αυτός που συνέλαβαν. Τέλος, να ξέρετε ότι δεν μπορείτε να μπείτε στο μουσείο σαν Kevin, λόγω της φωτογραφικής μηχανής που κουβαλάτε. Σαν Redhawk όμως, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Όλα αυτά τα ωραία, από τον Γρηγόρη Καψάλη.

KRAKOUT

(SPECTRUM)

POKE 36594, x για την πίστα από την οποία θέλετε να αρχίζετε.
POKE 46565, x για άπειρες ζωές, αν x= 0, ή για αυξανόμενες ζωές, αν x= 60. Η κανονική τιμή της διεύθυνσης είναι 61, ενώ η διεύθυνση που τρέχει το πρόγραμμα είναι η 35752.

SOLOMON'S KEY

(SPECTRUM)

POKE 49320,0 για άπειρη ενέργεια, και **POKE 49344,0** για άπειρες ζωές. Όλα τα pokes από τον Λεβόν Αβακιάν.

MOONBUGY

(AMSTRAD)

POKE &8771,0 για άπειρες ζωές. Από τον Μανώλη Μακράκη και τα Νέα Λιόσια, που τους κλέψανε τη Λεϊλά μ' enduro πεντακόσια.

NEMESSIS

(AMSTRAD)

Ο Κώστας Μπιρμπίλης από τη Νέα Σμύρνη συμβουλεύει να παίρνετε τα bonus με την ακόλουθη σειρά: Option, Missiles, Laser, ? και Speedup. Με αυτόν τον τρόπο, αποδίδουν καλύτερα. Press fire to continue.

FIRE AND FORGET

(AMSTRAD)

Αφού ξεκινήσετε το παιχνίδι, κρατήστε το joystick σταθερά επάνω και δεξιά. Στρίψτε προς το δρόμο (λίγο αριστερά) μόνο αν χρεια-

HINTS 'N' TIPS

στείτε καύσιμα. Με αυτόν τον τρόπο, δεν σας πιάνουν τα πυρά των εχθρών σας, και δεν παρουσιάζονται εμπόδια μπροστά σας. Έτσι, μπορείτε να δείτε όλες τις πίστες. Αν και το κόλπο δεν λειτουργεί πάντα, είναι αρκετά αποτελεσματικό. Μας το έστειλαν ο Στέλιος Πατεράκης και ο Βαγγέλης Ψωματάκης, από την Κρήτη φυσικά. Επαέ.

TRAILBLAZER

(AMSTRAD)

Από τα εξυπνότερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Το listing που ακολουθεί, δίνει άπειρο χρόνο, στην έκδοση του παιχνιδιού για κασέτα. Πληκτρολογήστε:

10 MEMORY 8190: LOAD "TRAIL", 8192
20 POKE 8323, 238: POKE 8324, 2
30 FOR N= 750 TO 758: READ A: POKE N, A: NEXT
40 MODE 1:CALL 8192
50 DATA 62, 175, 50, 46, 34, 175, 195, 0, A

και τρέξτε το. Ο μόνος τρόπος για να χάσετε, είναι να πατήσετε το ESC. Η επεμβασούλα από τον Αριστείδη Ευαγγελάτο.

BRAVE STAR

Εμπρός, γενναίοι μου. Η λύση του παιχνιδιού είναι η εξής: Ξεκινάτε από την πόλη. Προχωρείτε αριστερά μέχρι να βρείτε τη σέλα. Σπρώξτε τα joystick προς τα επάνω, μόλις βρεθείτε ακριβώς δίπλα της. Τότε εμφανίζεται ένα τοξάκι, στο χάρτη που βρίσκεται πάνω αριστερά στην οθόνη. Μετακινήστε το από το σύμβολο της πόλης, και πηγαίντε το στο σύμβολο του χάρτη που φαίνεται από την αρχή του παιχνιδιού. Πατήστε fire, και θα αρχίσετε ένα μικρό ονειρεμένο ταξίδι. Μόλις φτάσετε, πηγαίντε αριστερά και κάντε examine. Απαντήστε με yes, και κάντε talk. Αφού πάρετε τη σέλα, επιστρέφετε στην πόλη και πάτε δεξιά στο exchange, όπου κάνετε talk. Μετά, αριστερά στο bar, όπου πάλι talk και yes. Συνεχίστε αριστερά, και πηγαίντε στα ερείπια που εμφανίστηκαν στο χάρτη. Προχωρώντας δεξιά, συναντάτε τον Tex - Hex, τον οποίο στέλνετε να βρει τον προπάππου του. Μετά, αριστερά, στη σέλα, και επιστρέφετε στην πόλη. Συνεχίστε αριστερά μέχρι το jail, όπου πάλι talk και yes (αυτό το yes συνέχεια μου θυμίζει ένα ανέκδοτο). Στη συνέχεια, πάλι στη σέλα, και μετά στο hexagon, που εμφανίστηκε στο χάρτη. Τέλος, σκοτώνετε τον Stampede που εμφανίζεται στην οθόνη, και σώνετε τον κόσμο. Προσοχή βέβαια, γιατί το τελευταίο αυτό στάδιο είναι λίγο ζόρικο. Η λύση μας ήρθε από τον αστρογενναίο Γιάννη Μαρασλίδη και τη Θεσσαλονίκη με τα foverical μπαράκια. Άντε, στην υγειά μας.

CYBERNOID II

(COMMODORE)

Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, κάντε define keys. Αν διαλέξετε τα πλήκτρα YGRO, θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Ο Δημήτρης Φωτεινός ξαναχτύπησε.

Εδώ όμως νομίζω ότι μπορούμε να κλείσουμε. Μην ξεχνάτε ότι περιμένω τα γράμματά σας με tips. Θα τα ξαναπούμε σ' ένα μήνα. Χαίρετε.

MANIAC MANSION

Μερικά χρήσιμα tips, που θα σας βοηθήσουν πολύ, μας στέλνει ο φίλος της στήλης, Βαγγέλης Καλουτάς. Αρχικά, για να μπείτε στο σπίτι, θα χρειαστείτε το κλειδί, που βρίσκεται κάτω από το χαλάκι της εξώπορτας. Κατόπιν με τη νοσοκόμα. Βγάλτε την από την κουζίνα, κάνοντάς την να σας κυνηγήσει. Πριν όμως σας πιάσει, προλάβετε να βγείτε έξω από την πόρτα. Αν δοκιμάσετε να ξαναμπείτε, θα δείτε ότι έχει - επιτέλους - εξαφανιστεί.

— Ο Green Tantacle, μια και είναι πράσινος (άρα οπαδός της υγιεινής διατροφής), θέλει φρούτα και φρουτοχυμούς για να φύγει από τη μέση. Πριν λοιπόν φτάσετε εκεί, φροντίστε να φτιάξετε μερικούς φρουτοχυμούς στον αποχυμωτή που έχετε σπίτι σας.

— Τα πόμολα είναι πολύ χρήσιμα πράγματα, διότι ανοίγουν πόρτες. Αν δεν υπάρχουν πόμολα, όμως, τι γίνεται; «Το καλό το παλικάρι είναι 1,90 (ενίοτε 1,81)», θα μου πείτε. Πάρα πολύ ωραία. Στην πόρτα λοιπόν που δεν έχει πόμολο, σπρώξτε το δεξί αγαλματάκι, στην αρχή της μεγάλης σκάλας.

— Για να ανοίξετε το κιγκλίδωμα του υπογείου (όχι κανενός άλλου), κάντε πρώτα προπόνηση με το μηχάνημα στο δωμάτιο της μούμιας.

— Η πισίνα αδειάζει αν ανοίξετε τη βαλβίδα νερού που υπάρχει στο υπόγειο. Φροντίστε, όμως, να κλείσετε τη βαλβίδα γρήγορα, αλλιώς το σπίτι θα εκραγεί (μαζί με εσάς βέβαια). Επίσης, μην πατήσετε το κόκκινο κουμπί στην πισίνα, γιατί θα συμβεί κάτι ανάλογο: Ναι μεν θα εκραγεί το σπίτι, αλλά δεν θα αδειάσει η πισίνα. Οπότε, μηδέν εις το πηλίκον.

— Αν χρησιμοποιήσετε το paint remover, στο άβαφτο μέρος του δωματίου του τρίτου ορόφου, τότε θα σχηματιστεί μια πόρτα.

— Ο Dr Fred είναι ένας συμπαθέστατος κύριος. Για να μπείτε στο δωμάτιό του όμως, απασχολήστε τον χτυπώντας το κουδούνι.

— Ζούμε στον αιώνα της ηλεκτρονικής πληροφόρησης. Η τηλεόραση και το ραδιόφωνο που συναντάτε στο παιχνίδι, δίνουν πολύ χρήσιμες πληροφορίες.

— Για να αντιγράψετε από το δίσκο στην κασέτα και να τη δώσετε στον Green Tantacle (εκτός των άλλων είναι και μουσικόφιλος), χρησιμοποιήστε το tape recorder και το παλιό πικάπ που θα βρείτε σε δωμάτιο του δευτέρου ορόφου. Αυτά, και να προσέχετε τις μπαταρίες στο φακό, γιατί τελειώνουν γρήγορα.

Φίλε Βαγγέλη, σ' ευχαριστούμε.

BMX SIMULATOR

(SPECTRUM)

Δώστε **POKE 49264,58** για άπειρες ζωές.

DAN DARE 2

(SPECTRUM)

POKE 61827,0: POKE 61840,0 πάλι για άπειρες ζωές.

IKARI WARRIORS

(SPECTRUM)

POKE 39273,0 για άπειρες ζωές, **POKE 39917,183** για άπειρες σφαίρες, και **POKE 40076,183** για άπειρες χειροβομβίδες. Όλα τα pokes από τον Ανδρέα Μπουρινάρη.

Big One, τα pokes που είχες στείλει, τελείωσαν, και δεν έχω λάβει νεότερα.

Για τακτοποίησε το ζήτημα.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:

10 MEMORY &57F0
20 LOAD "DALEY.BIN", &BF57
30 LOAD "DALEY", &BF41
40 POKE &BFEE,20
50 POKE &BD21,&32
60 POKE &BC21,&BF
70 CALL &2000

και τρέξτε το. Το listing σας δίνει όλη την ενέργεια μετά την προπόνηση, τη δυνατότητα να διαλέγετε πάντα το σωστό παπούτσι, να έχετε όλη τη δύναμη και τις σωστές μοίρες και, τέλος, άπειρους πόντους. Άλλο τίποτα; Πνευματικοί πατέρες οι FMT.

HINTS 'N' TIPS

SOLOMON'S KEY

(AMSTRAD)

Αφού κάνετε high score και βρεθείτε στον πίνακα των scorers, αντί για όνομα γράψτε CAZ, και από το επόμενο παιχνίδι θα έχετε άπειρες ζωές. Το κόλπο από τον Θωμά Κασιγεωργόπουλο.

OPERATION WOLF

(SPECTRUM)

Να και ένα αρκετά παράξενο tip: Όταν το παιχνίδι σας γράφει την πίστα που πρέπει να περάσετε, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα QA <Caps Shift> ERTY, έτσι ώστε να εμφανιστούν κάτι ψιλές γραμμές στην οθόνη, και να ακούσετε έναν χαρακτηριστικό θόρυβο. Αν τώρα πάτε να παίξετε, θα δείτε πως - πατώντας το Τ - αλλάζετε πόστα. Το tip μας το έστειλε ο Σπύρος Τσερώνης.

IKARI WARRIORS



FREDDY HARDEST

Ο κωδικός για τη δεύτερη πίστα είναι ο **897653.** Μας τον έστειλε ο Στέλιος Οικονομάκης.

BEYOND THE ICE PALACE

(SPECTRUM)

Επειδή φαίνεται πως κυκλοφορούν διάφορες εκδόσεις του παιχνιδιού, δώστε **POKE 37424,255** σε περίπτωση που δεν έχουν λειτουργήσει τα υπόλοιπα. Θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Το poke λειτουργεί και σε +2 ή +3. Από το Δημήτρη Πανίδη.

SOLOMON'S KEY

(SPECTRUM)

Δώστε **POKE 5984,50** για 50 ζωές. Από τον Οδυσσέα Ψαρρή. ■



COMPUTER SHOP S.A

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CITIZEN STAR PHILIPS

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ



HOME

ATARI 520 STE με μονόχ. οθόνη	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και	8	δόσεις από	12.500
ATARI 520 STE (χωρίς οθόνη)	»	8	»	9.100
ATARI 1040 STE με μονόχ. οθόνη	»	8	»	14.400
ATARI 1040 STE (χωρίς οθόνη)	»	8	»	11.200
AMSTRAD CPC - 6128 μονόχ. οθόνη	»	6	»	10.000
AMSTRAD CPC - 6128 έγχ. οθόνη	»	7	»	11.500
AMSTRAD CPC - 464 μονόχ. οθόνη	»	5	»	7.000
SPECTRUM +2 (πακέτο)	»	4	»	7.500
COMMODORE 64 + κασσετόφωνο	»	5	»	7.600
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ 1084P	»	8	»	20.000

PC

SAMSUNG SPC 3000V 2DD	»	10	»	15.000
SAMSUNG XT 3000V 1F + 1HD 20MB	»	10	»	18.900
SAMSUNG SPC 3000 1FD	»	8	»	13.000
SAMSUNG SPC 3000 1FD 5.25+1FD 3.5	»	8	»	14.800
SAMSUNG SPC 3000 1FD + 1 HD 20MB	»	9	»	15.700
AMSTRAD PC 1640 2DD EGA	»	9	»	20.600
AMSTRAD PC 1640 2DD MD	»	9	»	15.900
AMSTRAD PC 1512 2DD ΜΟΝΟΧ.	»	8	»	15.100
AMSTRAD PC 1512 2DD ΕΓΧΡ.	»	8	»	18.100
ATARI PC - 1	»	8	»	13.000
ATARI PC - 3 2DD	»	8	»	15.700
HYUNDAI 640K (HER., CGA) 2DD	»	10	»	13.000
EURO PC II με μονόχ. οθόνη	»	8	»	11.600
EURO PC II με έγχρ. οθόνη	»	8	»	15.000
ΙΚΑΡΟΣ 640K 1DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12"	»	9	»	12.500
ΙΚΑΡΟΣ 640K 2DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12"	»	9	»	13.600

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	»	6	»	7.250
STAR LC-10 II	»	6	»	7.400
STAR LC-10 COLOR	»	6	»	9.100
STAR LC 2410	»	7	»	9.900
SWIFT 24 CITIZEN	»	7	»	11.100
CITIZEN MSP-15E	»	7	»	10.000
CITIZEN MSP 45	»	8	»	11.000
AMSTRAD DMP 3250	»	5	»	6.100
AMSTRAD DMP 4000	»	6	»	9.000
SEIKOSHA SP-2000AI	»	6	»	7.250

DISK DRIVES

COMMODORE 1541	»	4	»	8.000
FDD 5 1/4 (COMQUEST)	»	3	»	7.700

ΟΘΟΝΕΣ

COMMODORE 1084 P ΕΓΧΡΩΜΗ	»	6	»	9.500
ATARI SM 124 ΜΟΝΟΧΡ.	»	3	»	8.000

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

KALOK 20 MB + CONTROLLER	»	5	»	8.400
SEAGATE ST - 238R 30MB + CONTR.	»	5	»	10.200

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ - DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986

Ελάτε στον Μαγικό Κόσμο της

SEGA®





















Η ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ

SEGA®

Master System™

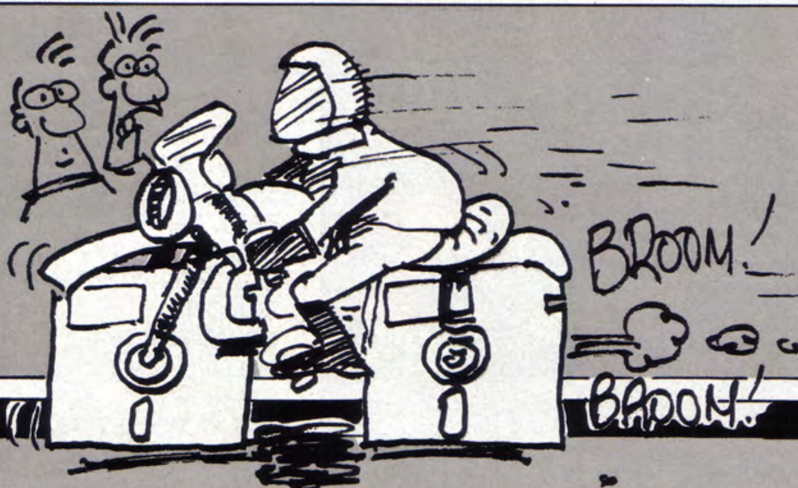
- MY HERO
- SUPER TENNIS
- RESCUE MISSION
- GHOST HOUSE
- TEDDY BOY
- TRANSBOT
- BANK PANIC
- PRO WRESTLING
- GANGSTER TOWN
- ZILLION
- GREAT FOOTBALL
- ENDURO RACER
- SPY vs SPY
- GREAT VOLLEYBALL
- SECRET COMMAND
- CYBORG HUNTER
- WONDERBOY
- WORLD GRAND PRIX
- WORLD SOCCER
- ALEX KID
- SHOOTING GALLERY
- GREAT BASKETBALL
- NINJA
- KUNF FU KID
- AZTEC ADVENTURE
- SHANGHAI
- ALEX KID-LOST STARS
- WONDERBOY - MONSTERLAND
- SHINOBI
- RASTAN
- SPACE HARRIER
- AFTERBURNER
- RAMPAGE
- WONDERBOY III
- 3D SPACE HARRIER
- DOUBLE DRAGON
- ROCKY
- ALTERED BEAST
- 3D ZAXXON
- ALIEN SYNDROME
- 3D OUT RUN
- OUT RUN
- THUNDERBLADE
- PENGUIN LAND
- R-TYPE
- MIRACLE WARRIOR
- Y's
- PHANTASY STAR
- CHOPLIFTER
- FANTASY ZONE
- ACTION FIGHTER
- GREAT GOLF
- GREAT BASEBALL
- QUARTET
- GLOBAL DEFENSE
- ZILLION II
- FANTASY ZONE TM
- CAPTAIN SILVER
- KENSEIDEN
- LORD OF THE SWORD
- GOLVELLIUS
- ALTERED BEAST
- MISSILE DEFENSE 3D
- MAZE HUNTER 3D
- BLADE EAGLE 3D
- POSEIDEN WARS 3D
- BOMBER RAID
- GHOSTBUSTERS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ - ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ,
ΤΗΛ.: 282663, 284864, FAX: 282663

PEEK & POKE



SCREEN ADDRESS

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα, σας δίνει τη δυνατότητα να βρείτε τη διεύθυνση του πρώτου byte, σε ένα οποιοδήποτε print position της οθόνης του Spectrum.

Απλά πληκτρολογήστε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή **START** με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, και τρέξτε το. Κατόπιν, ορίστε μια συνάρτηση με **DEF FN S(Y,X)=USR** <αρχική διεύθυνση>. Η **FN S(Y,X)** θα δίνει τη διεύθυνση του print position **(y,x)**, με **0≤y≤23** και **0≤x≤31**. Αν κάποιο από τα x και y βρίσκεται εκτός των παραπάνω διαστημάτων, η **FN S** θα δώσει 0.

Για να βρείτε τις διευθύνσεις των επτά υπολοίπων bytes του print position, προσθέστε 256 για το δεύτερο, 2x256 για το τρίτο, κ.ο.κ., στο αποτέλεσμα της **FN S**.

```
  1 REM   ** PEEK & POKE **
  2 REM  ** SCREEN ADDRESS **
 10 CLEAR START-1: LET T=0
 20 FOR F=START TO START+41
 30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 40 NEXT F
 50 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA.": BEEP 2,0:
STOP
 100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,70,
30,8,25,78,120,254,24,48,21,121,
254,32,48,16,120,230,248,198,54,
103,120,230,7,15,15,15,189,79,68
,201,1,0,0,201,3384
```

PLAYTUNE

ATARI ST

Όσοι από εσάς έχετε κάποιες μουσικές ανησυχίες, σίγουρα θα ενθουσιαστείτε ακούγοντας τον ST να «σφυρίζει» κάποιο μελωδικό σκοπό από το ηχείο του. Η ρουτίνα αυτού του μήνα εξετάζει τις δυνατότητες της εντολής SOUND σε συνδυασμό με την WAVE. Αλλάζοντας τα νούμερα των εντολών Data, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα δικό σας μουσικό σκοπό.

```
10   '******* Playtune ******* του Α.Μουρελάτου *******
20   Wave 7:For numnotes=1 to 40:Read Note
30   Sound 1,10,Note,4,6:Sound 2,10,Note,3,6
40   Next numnotes:Sound 1,0,0,0,0:Sound 2,0,0,0,0
50   Data 1,1,3,3,5,6,8,1,1,3,3,5,6,8,8,10,11,11,8,10,11,1,3,5.5,1,3,5
60   Data 5,7,1,1,2,3,3,4,8,8,3,1
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές SPECTRUM, ATARI ST, AMSTRAD και COMMODORE

FILENAME TEST

AMSTRAD

Η ρουτίνα του μήνα ελέγχει αν ένα string που προορίζεται για filename, είναι αποδεκτό από το AMSDOS. Ενεργοποιείται με GOSUB 64000, έχοντας στη μεταβλητή fl$ το filename που θέλετε να ελέγξετε. Αν ανιχνευτούν λάθη, το πρόγραμμα τυπώνει κάποιο μήνυμα (ανάλογα με το πού εντόπισε το λάθος) και επιστρέφει τη μεταβλητή flag σαν false. Αντίθετα, αν όλα πάνε καλά, η flag επιστρέφεται σαν true. Η ρουτίνα μπορεί να ενσωματωθεί σε οποιοδήποτε πρόγραμμα BASIC.

```
10 fl$=UPPER$(fl$):l=LEN(fl$):p1=INSTR(fl$,"."):
IF p1>0 THEN p2$=LEFT$(fl$,p1-1):p3$=MID$(fl$,p1+1,l) ELSE
p2$=fl$:p3$="":
flag=0
20 p2=LEN(p2$):p3=LEN(p3$)
30 IF l>12 THEN PRINT"*ERROR* in Filename's Length (Too Long)":RETURN
40 IF p2>8 THEN PRINT"*ERROR* in Main Filename's Part (Too Long)":RETURN
50 IF p2=0 THEN PRINT"*ERROR* in Main Filename's Part (Zero Length)":RETURN
60 IF p3>3 THEN PRINT"*ERROR* in Filename's Type (Too Long)":RETURN
70 valid$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789!#$&'+-@^`{} "+CHR$(34)
80 fl$=p2$+SPACE$(8-p2)+"."+p3$+SPACE$(3-p3):GOSUB 100:IF NOT flag
THEN PRINT"*ERROR* Invalid Characters in Filename":RETURN
90 GOSUB 130:IF flag THEN RETURN ELSE PRINT"*ERROR* Incorrect use of SPACES":
RETURN
100 FOR k=1 TO 8:IF INSTR(1,valid$,MID$(fl$,k,1))=0 THEN RETURN ELSE NEXT
110 FOR k=10 TO 12:IF INSTR(1,valid$,MID$(fl$,k,1))=0 THEN RETURN ELSE NEXT
120 flag=-1:RETURN
130 FOR k=1 TO 12:IF MID$(fl$,k,1)=" " THEN 140 ELSE NEXT:RETURN
140 IF k<8 THEN FOR l=k TO 8:IF MID$(fl$,l,1)=" " THEN RETURN ELSE NEXT
150 FOR l=k TO 12:IF MID$(fl$,l,1)=" " THEN RETURN ELSE NEXT:flag=0:RETURN
```

DISK AUTORUN 2

CBM

Το πρόγραμμα αυτό είναι μια εναλλακτική λύση σε πρόγραμμα που δημοσιεύτηκε τον περασμένο μήνα. Λειτουργεί ως εξής: Έστω ότι έχετε κάποιο πρόγραμμα με όνομα GAME, σε δισκέτα που βρίσκεται στο drive. Τρέχετε το listing, και δίνετε απάντηση LOADER στην πρώτη και GAME στη δεύτερη ερώτηση του προγράμματος, και δημιουργείται στη δισκέτα ένα πρόγραμμα με όνομα **LOADER**. Με **LOAD "LOADER", 8,1** αυτομάτως φορτώνεται το GAME και εκτελείται.

```
100 REM * DISK AUTORUN2 *
110 REM
120 IF PEEK(52992)<>160 THEN GOSUB 210
130 INPUT "NAME OF LOADER FILE ";A$:A =LEN(A$):IF A<1 OR A>16 THEN 130
140 PRINT
150 INPUT "NAME OF ACTUAL FILE ":B$:B =LEN(B$):IF B<1 OR B>16 THEN 150
160 POKE 53023.A:POKE 53088.B
170 FOR I=1 TO A:POKE 53059+I.ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT I
180 FOR I=1 TO B:POKE 53108+1.ASC(MID$(B$,I,1)):NEXT I
190 PRINT:POKE 157,128:SYS 52992:END
200 REM
210 FOR I=52992 TO 53128:READ K:L =L+K:POKE I.K:NEXT I
220 IF L<>13258 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
230 RETURN
240 DATA 160,3,185,0,3,153,232,7.136,16.247.160.52,185,84,207,153.207
250 DATA 2,136,16,247,169.1.162,8,168,32,186,255,169.0,162.68.160,207
260 DATA 32.189,255,169,207,133,247,169,2,133.248.169,247,162,4,160.3
270 DATA 32,216,255,160.3,185,232.7,153,0,3,136.16,247.96.0,0.0,0.0,0
280 DATA 0,0,0,0,0,0.0.0,0,0,32,83,228,169.1,162,8,168.32.186.255,169
290 DATA 0.162,240,160,2,32.189,255.169,0.32.213.255.169.0,32,89.166
300 DATA 76,174,167,0,0.0,0,0,0,0,0,0.0.0,0.0.0,0,0,139.227,207,2
```

Atari 520STE
ΕΝΑΣ ΑΞΙΟΣ ΔΙΑΔΟΧΟΣ (;)

Του Γ. Κυπαρίσση

Είναι ο πολυσυζητημένος διάδοχος των ST ή, όπως λέει η Atari, ο ST της νέας δεκαετίας, η πρώτη προσπάθεια ανανέωσης μιας εμπορικής επιτυχίας με στόχο το 1990 και τα χρόνια που θ' ακολουθήσουν. Είναι ένα από τα λίγα μηχανήματα που υποδεχτήκαμε στα γραφεία μας με αντιφατικά συναισθήματα. Άλλωστε ο STE είχε ήδη γίνει «θρύλος», προτού καν κυκλοφορήσει. Οι χιλιάδες απόψεις και γνώμες που δημοσιεύθηκαν στο διεθνή Τύπο, η ξαφνική εμφάνιση (και εξαφάνισή) του στις ευρωπαϊκές εκθέσεις, η σκληρή αντεπίθεση της Atari στις κριτικές... κι εμείς να αναρωτιόμαστε: Είναι ο super-ST; Είναι ένας «καλύτερος από την Amiga» ST; Και τέλος, το πιο κρίσιμο ερώτημα: Πόσο ST είναι ο νέος ST;

Χρησιμοποιώντας την τεχνική του Φαντομά, η Atari Corporation παρουσίασε τον STE στις εκθέσεις της Δυτικής Γερμανίας, λίγους μήνες πριν. Μαζί του ο TT, η πρόταση της εταιρίας για αγοραστές φτηνών workstations που τρέχουν UNIX. Οι χρήστες «κόλλησαν» επάνω στον TT με ενθουσιασμό, μόλις διάβασαν τα χαρακτηριστικά του, αλλά ξεκόλλησαν το ίδιο γρήγορα, μόλις διέκριναν το σεβαστό νούμερο της τιμής. Έτσι έμεινε ο STE, ίδιος και απαράλλαχτος ST εξωτερικά, με ένα μικρό «Ε» κολλημένο στην άνω δεξιά γωνία του λογότυπου.

Αυτά όσον αφορά την πρώτη εντύπωση. Το μηχάνημα είχε στο μεταξύ γίνει το κύριο θέμα των κουτσομπολιών σε όλη την Ευρώπη. Αρκετά software houses είχαν την τύχη να παραλάβουν έναν STE, όπως συνηθίζεται, για μια πρώτη γνωριμία και ίσως για τη δημιουργία κάποιων προγραμμάτων. Το αποτέλεσμα ήταν αξιοπρόσεχτο: Η Atari, έξω φρενών, ζήτησε τα μηχανήματά της πίσω, όταν πολλοί προγραμματιστές μίλησαν για «πολύ λίγο, πολύ αργά» και για «αποτυχία να δημιουργήσει η Atari το αληθινό "Amiga Killer". Από την άλλη πλευρά υπήρχαν και φανατικοί υποστηρικτές του μηχανήματος, για να μην αναφέρουμε τους απανταχού ST users, οι οποίοι έλπιζαν επιτέλους ότι το νέο μέλος της φαμίλιας θα πάρει εκδίκηση από τη σιχαμερή οικογένεια των Κομονταραίων.

Όλα αυτά μας είχαν κάνει άνω κάτω, αλλά το πρόβλημα φάνηκε να οδεύει προς τη λύση του, 520 STE εμφανίστηκε στο Pixel, και εμείς ετοιμαστήκαμε αν ένα κουτί με το λογότυπο 52για ένα τεστ, από τα πρώτα full tests του μηχανήματος στην Ευρώπη. Αυτό δεν το λέμε επειδή πάσχουμε από ψηλομυτίαση, αλλά για να δικαιολογηθούμε για μερικά «σκοτεινά» σημεία, τα οποία όλος ο κόσμος περιμένει να διευκρινιστούν από την Atari.

ΓΙΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΘΑ ΔΟΥΜΕ...

Σε ένα πράγμα η Atari δεν σηκώνει κουβέντα: Στην εμφάνιση των ST. Είναι αλήθεια βέβαια ότι το 1985 ήμασταν όλοι γοητευμένοι με τα λοξά function keys και τις λοξές «γρίλιες» εξαε-





Midi in, Midi out, θύρα γενικής επέκτασης και οι δύο θηλυκές είσοδοι για joysticks.

ρισμού. Όμως βρισκόμαστε στο 1990, και όπως και να το κάνουμε, το μηχάνημα «δείχνει τα χρόνια του», ακόμα και στην εμφάνιση (αντικειμενικά φαντάζει χοντροκομμένο σε σχέση με τονArchimedes A3000). Έτσι, το «σασί» του STE είναι το σασί όλων των ST, εκτός από μερικές επιπλέον τρύπες.

Στην πίσω πλευρά διακρίνουμε όλες τις γνωστές υποδοχές. Σε αυτές περιλαμβάνονται το ενσωματωμένο modulator και... δύο ακόμα βύσματα, για δεξί και αριστερό stereo ηχητικό σήμα! Εδώ σταματήσαμε με συγκίνηση και υψώσαμε τα μάτια μας στον ουρανό: Μια ευχή μας γινόταν πραγματικότητα. Ο νέος ST έχει τη δυνατότητα στερεοφωνικού ήχου (το πόσο την εκμεταλλεύεται βέβαια αυτή τη δυνατότητα είναι άλλο θέμα). Τα βύσματα που διαθέτει είναι τα γνωστά των στερεοφωνικών συνδέσεων (RCA), πράγμα που σημαίνει ότι για να τα ακούσετε από το stereo monitor σας θα πρέπει να κάνετε κάποιες τροποποιήσεις στα καλώδια Scart που κυκλοφορούν. Βέβαια η Atari θα μπορούσε να προτιμήσει την πιο εύκολη και πιο βολική (από την πλευρά των users) λύση: Να οδηγήσει τον stereo ήχο από τις ήδη υπάρχουσες συνδέσεις του 13-πινου βύσματος εσωτερικά στο Scart (δύο από τα 13 ποδαράκια του παράξενου βύσματος της Atari προβλέπουν left και right ήχο, και μέχρι τώρα ήταν απλά βραχυκυκλωμένα), γλιτώνοντας έτσι και δύο τρύπες παραπάνω ανά computer. Όμως έχανε και δύο ατού: Από τη μια την εύκολη σύνδεση του ST με εξωτερικούς ενισχυτές (και έτσι δεν θα έμπαινε στο ρουθούνι της Amiga) και από την άλλη τη σαφή απόδειξη ότι ο STE είναι όντως στερεοφωνικός. (Γιατί αν περιμένατε να το καταλάβετε από τον ήχο και μόνο, τότε...). Το βέβαιο πάντως είναι ότι τα βύσματα αυτά έχουν αρκετή ισχύ για ένα ζευγάρι στερεοφωνικά ακουστικά, και αν τα καταφέρετε με τις συνδέσεις, θα μπορείτε να ακούτε τα FX των παιχνιδιών χωρίς να ενοχλείτε τους άλλους.

Δυστυχώς ακόμα μια φορά λείπει εκείνη η θύρα γενικής επέκτασης. Ακόμα λείπει και η είσοδος Genlock, την οποία η Atari διαβεβαίωνε ότι θα συμπεριλάβει (εκτός κι αν έχει αναλάβει τέτοια καθήκοντα κάποια άλλη θύρα από τις ήδη υπάρχουσες). Ως γνωστόν, το Genlock είναι μια τεχνική μίξης γραφικών υπολογιστή και εικόνων από συσκευή video. Μέχρι στιγμής, οι ST δεν διέθεταν τα κατάλληλα κυκλώματα συγχρονισμού για τέτοια σύνδεση, με αποτέλεσμα η Amiga να μονοπωλεί την αγορά των τηλεοπτικών studio.

Στο επάνω μέρος υπάρχουν τα γνωστά πλήκτρα, τα οποία είναι πιο μαλακά και «κροταλίζουν» κάπως στην πληκτρολόγηση (προσωπικά για μένα, είναι θετικό στοιχείο). Κάτω αριστερά το πράσινο λαμπάκι του power ON. Πολύ ωραία. Επάνω δεξιά το κίτρινο λαμπάκι του drive. Υπέροχα. Δεξιά το drive, λεπτότερο σε μέγεθος, και με καλύπτρα στην είσοδο για να μην μπαίνουν σκόνες, νέφος και βακτηρίδια μέσα. Θαυμάσια. Αριστερά το ROM port και τα Midi ports. Ως εδώ, όλα εντάξει...

Και τώρα τι περιμένετε να σας πω; Μα, πού είναι οι υποδοχές των joysticks φυσικά! Πού βρίσκονται οι υποδοχές εκείνες, που ο Τράμιελ έκρυψε κάτω από τη σκοτεινή υπόγεια διάβαση και λόγω των οποίων χιλιάδες παιδιά σε όλο τον κόσμο υποφέρουν από αρθριτικά πριν συμπληρώσουν τα 17 τους χρόνια. Οι υποδοχές εκείνες, οι οποίες είναι υπεύθυνες για τη «νόσο του ST», μια επίκτητη ασθένεια που επιφέρει μη συντονισμό των δακτύλων. Ε λοιπόν, όλα είναι εντάξει. Οι υποδοχές είναι και δεν είναι εκεί που ήταν!

Για την ακρίβεια, είναι εκεί που ήταν. Όμως, μαζί με αυτές, υπάρχουν και άλλες δύο υποδοχές για joysticks τύπου D, στην αριστερή πλευρά του υπολογιστή, και έχουν τα ονόματα A και B. Αμέσως μας ήρθε στο νου κάποιο σχόλιο της Atari για το ρόλο των ports αυτών, το οποίο μιλούσε για πραγματικά multiplayer παιχνίδια και δυνατότητα σύνδεσης μέχρι και 6 παικτών ταυτόχρονα, καθώς και τη δυνατότητα σύνδεσης περιφερειακών, όπως tablets, light guns και light pens. Όμως όλα αυτά λίγο μας ενδιέφεραν: Επιτέλους είχαμε κάποιες προσιτές υποδοχές!

Γεμάτοι χαρά πήραμε το ποντίκι και το μπήξαμε με ενθουσιασμό στην υποδοχή A. Τίποτα. Ξαναπιέσαμε... ξανά τίποτα. Κοιτάμε καλύτερα, και τι είδαμε λέτε; Οι υποδοχές ήταν «θηλυκές», και μάλιστα, σαν αυτές που έχει το βύσμα του mouse ή του joystick. Κι έτσι το μαρτύριό μας παρέμεινε. Ειλικρινά είναι απερίγραπτη η απόφαση αυτή των υπευθύνων της Atari, να δώσουν αυτό τον αέρα... θηλυκότητας στο μηχάνημα, χωρίς ουσιαστικά να προσφέρουν πολλά πράγματα. Προσωπική μου γνώμη είναι ότι εάν υπήρχε θέση στο βιβλίο του Γκίνες για τη χειρότερη επιχειρηματική απόφαση, θα έπρεπε να καταχωρηθούν οι υπεύθυνοι της Atari. Χειρότερα δεν γινόταν: Και οι χρήσιμες υποδοχές του mouse βρίσκονται στην ίδια πάντα απαίσια θέση, και οι νέες υποδοχές - που βρίσκονται στη σωστή θέση - δεν χρησιμοποιούνται, και, αν κάποτε χρησιμοποιηθούν, χρειάζονται ειδικό interface. Τουλάχιστον ας έβαζαν τις νέες υποδοχές στη θέση των παλιών, και ας άφηναν όσους τρελαίνονται για multiplayer παιχνίδια, να δοκιμάσουν «το μαρτύριο της θύρας». Αμάν πια!!

ΕΔΩ ΤΣΙΠ... ΕΚΕΙ ΤΣΙΠ... ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΤΣΙΠ;

Το hardware του STE είναι ένα πραγματικό κουίζ γνώσεων, παρατηρητικότητας και προπαντός, μαντικής ικανότητας. Και πάλι, ελλείψει ενημέρωσης από την επίσημη Atari, στηριχτήκαμε στις δικές μας γνώσεις.

Το να βρεθεί κανείς «πρόσωπο με πρόσωπο» με την πλακέτα του ST δεν ήταν ποτέ εύκολο πράγμα. Ούτε και τώρα είναι. Τίποτε δεν έχει αλλάξει, όσον αφορά τη διάταξη της θωράκισης και το hardware του πληκτρολογίου, κάτι που μας προδιάθεσε αρνητικά. Μέχρι στιγμής όλα ήταν σαν τον παλιό καλό καιρό. Μήπως και η πλακέτα είναι η ίδια;

΄Οχι. Η πλακέτα δεν είναι η ίδια. Αυτό που υπάρχει στην πλακέτα, σχεδόν δεν είναι ST. Υπάρχουν τόσες μετατροπές, μετακινήσεις, τροποποιήσεις και προσθήκες υλικού, που σίγουρα όλα έχουν σχεδιαστεί από την αρχή. ΄Ομως όχι με τον καλύτερο τρόπο. Αν ήμουν καθηγητής πλακετολογίας και μαθητής μου ο hardware designer-engineer της Atari, στην εργασία "Atari STE" θα τον άφηνα μετεξεταστέο. Εμείς, παρ' όλα αυτά, προσπαθήσαμε να εντοπίσουμε τι συμβαίνει με τα νέα εξαρτήματα του STE, και να ανακαλύψουμε ποιά κομμάτια του ST υπάρχουν μέσα στο νέο Atari. Τελικά, όλα ήταν εκεί, εκτός από τα δύο βασικότερα: Το GLUE και τον... 68000! Κι ενώ ο Ερυθρός Σταυρός συνεχίζει τις έρευνες για κάποιο μακρόστενο τσιπ, ύψους 64 ακροδεκτών, χρώματος σκούρου, που να ταιριάζει στην περιγραφή, εμείς ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή και ας δούμε ένα ένα τα τσιπάκια. Θα πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι για την έρευνά μας στηριχθήκαμε στην πλακέτα REV 3.0 του 1040 STF και την πλακέτα REV 5.0 του Mega ST, μια και έχει δανειστεί στοιχεία και από τις δύο. Η πλακέτα του STE είχε τον κωδικό GX 211, rev άγνωστη. Αναλυτικά λοιπόν, τα τσιπάκια που διαθέτει σαν στάνταρ ο 520 STE είναι τα εξής:

1) WD 1772 Floppy disk controller, το υπεύθυνο τσιπ για τη λειτουργία του drive.

2) YM 2149F PSG (Programmable Sound Generator): Πρόκειται για τη βελτιωμένη έκδοση του παλιού τσιπ της Yamaha. Προσφέρει **εξακάναλο** στερεοφωνικό ήχο και παραμένει συμβατό με το απλό YM 2149 των ST. Παρ' όλα αυτά όμως, οι ηχητικές του δυνατότητες είναι κατώτερες από αυτές του Amiga sound chip.

3) CO25913 Shifter: Είναι το τσιπ που ελέγχει την απεικόνιση της οθόνης. ΄Ο,τι έχει σχέση με την οθόνη παράγεται από αυτό. Προφανώς έχει υποστεί κάποιες μετατροπές, μια και έχουν αλλάξει οι γραφικές δυνατότητες του STE.

4) Blitter: Το περιβόητο τετράγωνο τσιπ, που άλλοτε δεν υπήρχε, άλλοτε δεν υπήρχε αλλά το περίμεναν, κι άλλοτε υπήρχε αλλά τίποτε δεν έκανε. Στα STE δίνεται μαζί σαν standard, στην ίδια ακριβώς θέση που μπορεί να το δεχτεί και η πλακέτα rev 3.0 των STF. Θεωρητικά, η ύπαρξη του blitter μπορεί να αυξήσει την ταχύτητα μετακινήσεων γραφικών, δεδομένων της μνήμης και λειτουργιών εκτύπωσης, κατά δύο με τρεις φορές. Αλλά πρακτικά, τα γραφικά μετακινούνται όπως τα ξέραμε, χωρίς να βιάζονται καθόλου.

5) Ταλαντωτής 32MHz. Μην απορείτε, ο STE δεν τρέχει στα 32MHz. Απλά το ρολόι αυτό συντονίζει όλο το σύστημα, και κατόπιν «πέφτει» στα 8MHz για τον 68000.

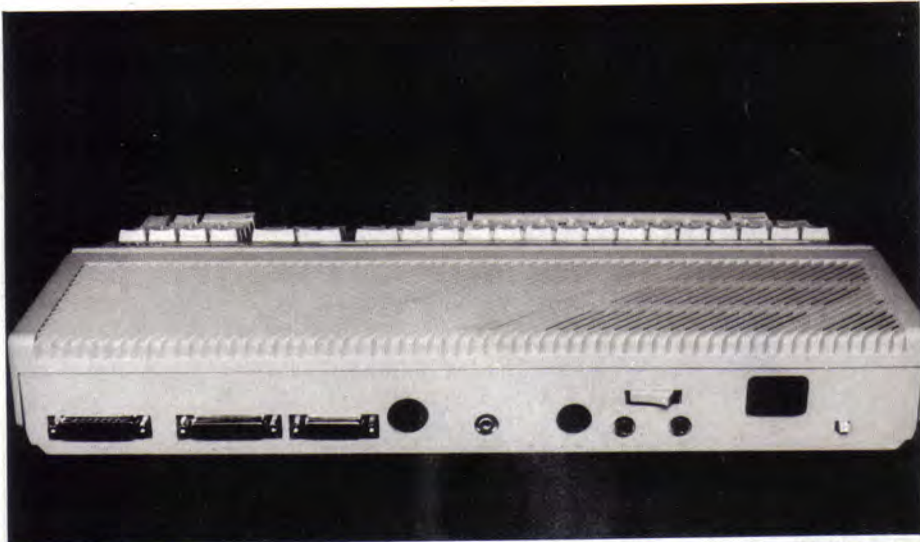
6) MK 68901 MFP (Multi Function Peripheral): Βοηθητικό τσιπ της Motorola για περιφερειακές εργασίες.

7) MC 6850 ACIA (Asynchronous Communications Interface Adaptor): Δύο τσιπάκια τέτοιου τύπου υπάρχουν και εδώ, όπως και σε όλα τα μοντέλα. Το πρώτο «επικοινωνεί» με το πληκτρολόγιο, το joystick και το mouse, ενώ το δεύτερο ελέγχει τις θύρες Midi.

8) ROM: Ο STE έχει δύο μόνο βάσεις (και όχι έξι) για τσιπάκια της ROM, πράγμα που σημαίνει ότι η Atari έχει πια σαν σκοπό να δει μόνο μπροστά και να κόψει τους δεσμούς με τις παλιές ROMs και το παλιό TOS. ΄Ετσι, είστε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιήσετε το πολύ καινούργιο TOS με τις βελτιώσεις του αλλά και με την ασυμβατότητά του. Πάντως ένα είναι σίγουρο: Για λόγους που θα εξηγήσουμε παρακάτω, οι ROMs αυτές κάνουν πολύ καλά που βρίσκονται σε βάσεις: Θα αλλαχτούν σύντομα.

9) 74LS244-74LS373 ram buffers: Πολύ περισσότερα τέτοια τσιπάκια υπάρχουν εδώ απ' ό,τι στους παλιούς ST, με διάφορες παραλλαγές τους. Τα τσιπάκια αυτά είναι πολύ μικρά, σε σχέση με τα προηγούμενα, και ελέγχουν τα δεδομένα που πηγαινοέρχονται ανάμεσα στη μνήμη και το MMU.

10) RAM: Εδώ έχουμε μια πολύ ενδιαφέρουσα και ευχάριστη πρωτοτυπία: Τα τσιπάκια δεν είναι ούτε πολλά, ούτε τοποθετημένα κάτω από το τροφοδοτικό, ούτε είναι κολλημένα στην πλακέτα. Βρίσκονται ακριβώς στο κέντρο, στην παλιά θέση του shifter, και επάνω σε δύο ορθογώνιες μικρές πλακέτες που κουμπώνουν συρταρωτά στην κεντρική πλακέτα επάνω σε βάσεις. Με τον τρόπο αυτό μπορούν να βγουν πολύ εύκολα, ανασηκώνοντας απλά τα κλιπ.

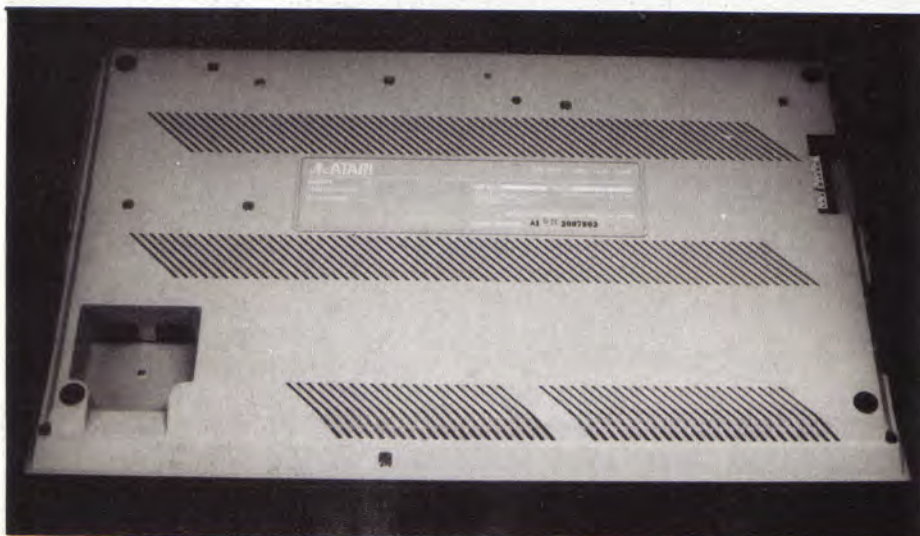

Η πίσω πλευρά του μηχανήματος: Διακρίνουμε τις θύρες centronics/RS232, την υποδοχή για σκληρό δίσκο, δεύτερο drive, τη θύρα του monitor, την έξοδο σήματος RF(modulator) και, τέλος, τις δύο εξόδους stereo σήματος.

11) MMU (Memory Management Unit): Το τσιπάκι αυτό αναγνωρίστηκε εύκολα, γιατί δεν έχει αλλάξει θέση. ΄Οπως λέει το όνομά του, δεν κάνει τίποτε άλλο παρά να διαχειρίζεται τη μνήμη.

12) Ram select chips. Χρησιμοποιούνται για την ενημέρωση του συστήματος σχετικά με τη διαθέσιμη μνήμη.

13) LMC1992N. Δεν υπάρχει στους παλιούς ST, γιατί εκείνοι δεν ήταν stereo. Χρησιμεύει για την ενίσχυση του σήματος του sound chip προς τις left-right sound υποδοχές.

Αυτά ήταν τα σπουδαιότερα. ΄Ομως παραλείψαμε δύο: Το Glue και τον 68000. Και τα δύο δεν μπορέσαμε να τα ανακαλύψουμε, παρ' όλες τις φιλότιμές μας προσπάθειες. Αντί αυτών, συναντήσαμε δύο πραγματικά τέρατα, τα οποία είναι τετράγωνα και μοιάζουν περισσότερο με 68020 ή 80386 ή κάτι παρόμοιο. Το ένα εξ αυτών είναι σε βάση, έχει 88 ποδαράκια και δεν έχει κανένα γνωστό κωδικό, παρά μόνο ένα νούμερο και το σήμα της Atari. ΄Οσο για το άλλο, είναι κολλημένο με τη μέθοδο surface mount επάνω στην επιφάνεια της πλακέτας, χωρίς να την τρυπά με τους ακροδέκτες του. ΄Εχει 144 ποδαράκια (δεν τα μέτρησα φυσικά, το γράφει η πλακέτα) κολλημένα - κυριολεκτικά - το ένα δίπλα στο άλλο, και όσο για τα αναγνωριστικά του, είναι ένα νούμερο μεγαλύτερο από του πρώτου τσιπ, σχεδιασμένο από την Atari και με χρονολογία 1988. Το πρόβλημα είναι τώρα: Τι είναι τα δύο αυτά custom chips; Το σίγουρο είναι ότι περιέχουν μέσα τους το Glue και τον 68000, γιατί αλλιώς... πού βρίσκονται; (μη μου πείτε ότι δεν υπάρχει 68000...). Αλλά δεν είναι μόνο ο 68000 ή το Glue, γιατί το



Οι υποδοχές για joystick και mouse: Στο ίδιο, γνωστό σημείο.

μεν πρώτο έχει μόνο 64 ποδαράκια, το δε δεύτερο 68. Συνεπώς, το συμπέρασμα είναι (για να συμφωνήσουμε και με τα pretests του εξωτερικού) ότι τα τσιπς αυτά αποτελούν την απάντηση της Atari στην Commodore και είναι αυτά που αποδίδουν στον STE τη δυνατότητα για hardware scrolling. Με τη βοήθειά τους ο ST μπορεί να κινήσει ομαλά οθόνες χωρίς flickering, και χωρίς η οθόνη να «τρέμει» καθώς κινείται. Είναι πράγματι μια δυνατότητα που έλειπε και αυτή από τον παλιό ST.

Τα γενικά μας συμπεράσματα τώρα από την κατασκευή είναι ότι αυτή δεν είναι προσεγμένη. Τα παθητικά κυκλώματα έχουν αυξηθεί απότομα. Παντού διακρίνει κανείς αντιπαρασιτικούς πυκνωτές, παραταγμένους ακόμα και σε σημεία όπου στις παλιές πλακέτες δεν υπήρχαν, ή ήταν πολύ λιγότεροι, όπως για παράδειγμα το κουμπί του reset, το οποίο διαθέτει δύο πυκνωτές, ενώ στον Mega ST δεν είχε κανένα (παρ' όλα αυτά, όταν πατά κανείς το reset πολλές φορές η οθόνη γεμίζει γραμμές). Αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Οι κολλήσεις της τελευταίας στιγμής δεν λείπουν. Καλώδια γεφυρώνουν πρόχειρα ακροδέκτες, ενώ η μεγάλη «πατάτα» έχει γίνει μεταξύ του MFP, του PSG και των συνοδευτικών τους 74LS244. Ένα καλώδιο ξεκινά από ένα ποδαράκι του PSG και ένα ακόμα από το MFP, για να καταλήξουν και τα δύο στο διπλανό 74LS, το οποίο βρίσκεται «καβάλα» σε ένα άλλο τσιπ, που έχει επίσης ενωμένους με καλώδιο δύο ακροδέκτες του!

Θέλουμε να πιστεύουμε βέβαια ότι οι παραπάνω προχειρότητες (που συναντάμε σε Ταϊβανέζικους IBM συμβατούς) αφορούν μόνο τα «πρώτα κομμάτια» και θα τακτοποιηθούν σύντομα σε επόμενες παρτίδες.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Και εδώ ακολουθείται η παράξενη πολιτική της Atari «είναι και δεν είναι». Τα γραφικά και ο ήχος είναι και δεν είναι εξελιγμένα. Είναι και δεν είναι καινούργια. Οι δυνατότητές του είναι και δεν είναι πρωτότυπες.

Ο STE λειτουργεί ακριβώς στα ίδια γνωστά τρία modes γραφικών (320x200 με 16 χρώματα, 640x200 με 4 χρώματα, 640x400 μονόχρωμο), και μέχρι εδώ και δεν έχουμε καμιά βελτίωση. Βελτίωση έχουμε στην παλέτα των χρωμάτων. Ναι, φίλοι του ST, τώρα πια έχετε και εσείς τον απαίσιο αριθμό 4096, που σας έχει κάτσει στο λαιμό τόσα χρόνια. Τώρα πια οι παλέτες Κομοντοραίων και Αταραίων είναι ίδιες. Φτάσαμε δηλαδή την Amiga; Όχι.

Εξηγούμαι: Η βελτίωση των γραφικών δεν εξαρτάται από το διαθέσιμο αριθμό των χρωμάτων, αλλά από τον αριθμό που μπορούν ταυτόχρονα να χρησιμοποιηθούν. Τι να τα κάνουμε τα 4.096 χρώματα, τη στιγμή που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μέχρι και 16 τη φορά, κύριε Τράμιελ; Παραπονεθήκατε ποτέ ότι το ανοιχτό μπλε δεν ήταν πολύ φωτεινό και θέλαμε κι άλλα μπλε για να διαλέξουμε; Τα χρώματα είναι άχρηστα αν δεν μπορούν να εμφανιστούν, και στην περίπτωση αυτή, η Atari «την πάτησε»: Η Amiga είναι πάντα εμπρός. Βέβαια, στις γερμανικές εκθέσεις το STE συνοδευόταν από ένα πρόγραμμα που επιδείκνυε την παλέτα των χρωμάτων, και μάλιστα έδειχνε περισσότερα από 16 χρώματα. Ναι, αλλά τι λέει το standard configuration (αυτό που τελικά θα χρησιμοποιήσουν τα software houses); Το πολύ πολύ να βλέπουμε πιο ωραία χρώματα. Θα είναι όμως πάντα 16 (το πολύ).

ΗΧΟΣ

Ο ήχος, όπως είπαμε, είναι σαφώς πιο εξελιγμένος. Το νέο τσιπ της Yamaha προσφέρει καλύτερη ποιότητα ήχου, περισσότερα κανάλια, stereo ήχο και πιο πολλά εφέ. Όμως, δεν μπορεί να φτάσει το εμπνευσμένο τσιπ της Amiga. Πάντως το demo STE_COOL χρησιμοποιεί και τα 6 κανάλια για sampling, πράγμα που ενισχύει πολύ την ποιότητα.

FIRMWARE - ΝΕΟ TOS - ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

Ανοίξαμε τον υπολογιστή και τον συνδέσαμε γρήγορα με το έγχρωμο monitor, μια και στο ασπρόμαυρο έκανε ένα πολύ οξύ και αντιπαθητικό σφύριγμα.

Η έκδοση του TOS και του GEM που χρησιμοποιεί ο STE, είναι μια εντελώς νέα έκδοση, πιο νέα ακόμα και από το νέο TOS που υποστήριζε blitter και υπήρχε στους πρόσφατους ST. Θα το καταλάβετε αμέσως, αν πάτε στο desktop info. Το σήμα της Atari θα σας υποδεχτεί, καθώς τα χρώματα του STE θα σκρολάρουν μέσα του, δίνοντας το εφέ του ουράνιου τόξου.

Το νέο TOS είναι πράγματι νέο. Τα μηνύματα στο Gem είναι ξαναγραμμένα, είναι κάπως πιο «κοφτά» και αυστηρά (προφανώς για να μην του παίρνουν τον αέρα οι **hackers**), και έχουν προστεθεί μερικές λειτουργίες. Για παράδειγμα, η εντολή format υποστηρίζει και την εντολή copy στο ίδιο παράθυρο μεταξύ δύο drives. Η αλλαγή δισκετών μειώθηκε κάπως έτσι. Υπάρχει επιλογή για να απενεργοποιήσετε τον blitter, και οι κατάλογοι του show info έχουν γίνει πιο περιεκτικοί και απλοί.

Μερικές ακόμα δυνατότητες που έχουν προστεθεί στο νέο GEM (και φυσικά περιλαμβάνονται στα θετικά στοιχεία του STE), περιλαμβάνουν τα εξής:

— Το "File selector" dialog box. Εκεί που πρώτα είχαμε μόνο ένα directory της δισκέτας, τώρα υπάρχουν δίπλα και τα 16 τετραγωνάκια -γράμματα που αντιστοιχούν στα drives. Έτσι, για να αλλάξετε directory, δεν χρειάζεται να αλλάξετε το όνομα του directory με τα πλήκτρα, αλλά απλά πατώντας το αντίστοιχο icon.

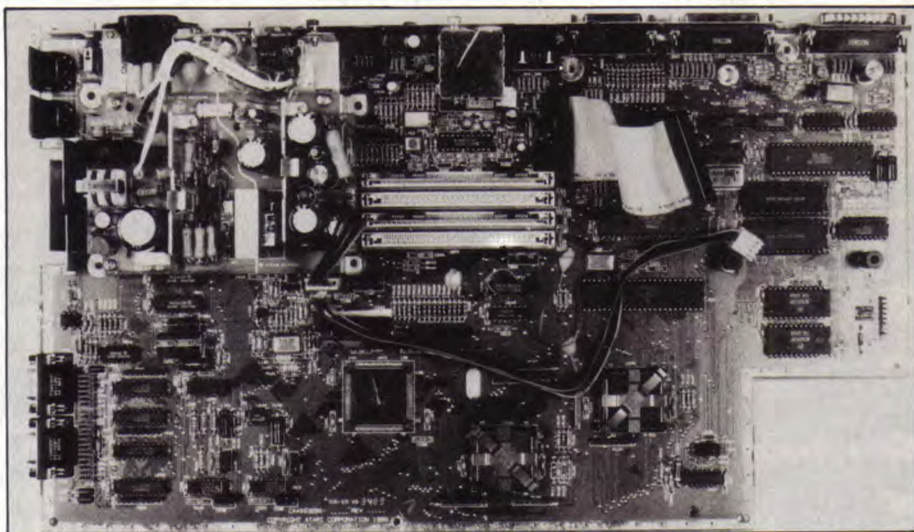
— Κατά τη διάρκεια της αντιγραφής αρχείων, έχετε δύο επιπλέον επιλογές, σε περίπτωση αντιγραφής ενός file που υπάρχει και στις δύο δισκέτες. Η πρώτη είναι να μη γράφετε το file, αλλά η διαδικασία να συνεχιστεί (skip), ενώ η δεύτερη τερματίζει τη διαδικασία χωρίς να αντιγραφεί το file (Quit). Φυσικά υπάρχει και η διαδικασία overwrite, η οποία προσθέτει ευελιξία.

— Κάτι πολύ σημαντικό: Μπορείτε να διακόψετε τη λειτουργία delete file, πατώντας το undo και απαντώντας OK στο dialog box που εμφανίζεται.

— Την αλλαγή ονόματος ενός folder. Μπορείτε να το κάνετε με την ίδια ευκολία που αλλάζετε το όνομα ενός οποιουδήποτε αρχείου. Κάτι που έλειπε, και «φώναζε» η έλλειψη αυτή.

— Και κάτι απλά διασκεδαστικό, που δεν πρέπει όμως να παραλείψουμε: Ο STE κάνει reset και με συνδυασμό πλήκτρων! Έτσι, δεν χρειάζεται να ψάξετε για το reset button, αλλά απλά πατάτε τα τρία πλήκτρα... ποιά είναι αυτά; Μα, τα Ctrl, Alt και Delete!

Όμως οι αλλαγές, τελικά, δεν είναι μεγάλης σημασίας. Δυστυχώς το GEM δεν πλησίασε πιο κοντά στον Macintosh. Δεν υπάρχει η δυνατότητα για unerase των αρχείων, βγάζοντάς τα από το καλάθι και τοποθετώντας τα ξανά στο drive icon. Το συχνό βάλε-βγάλε της δισκέτας είναι και εδώ έντονο. Γενικά, η πιο εντυπωσιακή αλλαγή είναι ίσως το πολύχρωμο σηματάκι. Εν έτει 1990 και μπροστά σε λειτουργικά συστήματα πολύ «έξυπνα», φιλικά και multitasking, που υποστηρίζουν ακόμα και επιλογή ramdisk από το desktop (όπως ο A3000), το GEM δεν προσφέρει τίποτα το καταπληκτικό. Αφού έγινε ο κόπος και ξανασχεδιάσθηκε, γιατί δεν εξελίχθηκε; Έτσι κι αλλιώς δεν γλίτωσε από το μεγάλο κίνδυνο της ασυμβατότητας. Βέβαια, τα πράγματα δεν ήταν τόσο τραγικά, όσο έλεγε τουλάχιστον ο ανταποκριτής μας, αλλά δεν παύουν να είναι ανησυχητικά. Το Kick off τρέχει τελικά (και είμαστε πολύ ευτυχείς γι' αυτό), αλλά το Populus πράγματι δεν τρέχει, όπως δεν τρέχει και το Stunt Car Racer και το P-47 (το οποίο βγάζει από την αρχή ακόμη μπερδεμένα χρώματα) και το Speedball. Και φυσικά, δεν τρέχουν ούτε τα παιχνίδια εκείνα που έτρεχαν μόνο με τις παλιές ROMs, όπως το Out Run ή το Super Sprint. Αυτά όσον αφορά τα παιχνίδια. Σχετικά με τα utilities και τις εφαρμογές, μην προσπαθήσετε να φορτώσετε κάποιο accessory για fastdisk ή speedtos, ή ακόμα και ramdisk accessory, το super accessory III και τα drivers για GDOS ή το GDOS+. Τα περισσότερα από αυτά δίνουν bus error. Όμως το GDOS είναι σημαντικό, μια και σε αυτό στηρίζουν τη λειτουργία τους πολλοί επεξεργαστές κειμένου και DTP προγράμματα. Στις μεγάλες απώλειες επίσης συγκαταλέγεται και το Masterlink, το σετ ελληνικών της Unibrain και το Degas Elite, το οποίο αν και εμφανίζει τις γνωστές «βόμβες», συνεχίζει να φορτώνει μέχρι το σύστημα να κάνει crash λίγο αργότερα. Αντίθετα, τρέχουν όλα τα emulators (PC Ditto, Spectre, Alladin). Συνολικά, χρησιμοποιήσαμε για το σκοπό αυτό περίπου 100 προγράμματα: Games, utilities, demos, virus killers, emulators, accessories, κ.λπ., προτού καταλήξουμε στα αποτελέσματα αυτά. Βέβαια, πολλά προγράμματα δεν έτρεξαν, λόγω ανεπάρκειας μνήμης. Στον 1040 STE όμως τρέχει το Lavadraw, ένα πραγματικά καταπληκτικό σχεδιαστικό πρόγραμμα υψηλής απεικόνισης, το οποίο χρησιμοποιεί το καινούργιο TOS και τον blitter, πετυχαίνοντας έτσι θαυμαστά αποτελέσματα στην κίνηση και την ταχύτητα σχεδίασης. Να σημειώσουμε ότι είναι το μόνο πρόγραμμα όπου είδαμε τον blitter σε λειτουργία. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, είτε ενεργοποιημένο είτε όχι, το τσιπάκι κοιμάται τον ύπνο του δικαίου.



Η πλακέτα του STE. Μπορείτε να διακρίνετε όλες τις βελτιώσεις και τις προσθήκες.

DOCUMENTATION

Ο Atari 520 STE συνοδεύεται από τα γνωστά βιβλία (το manual είναι μεταφρασμένο στα ελληνικά) και τις δύο δισκέτες με την Basic, τα ελληνικά και τα βοηθητικά προγράμματα (επεξεργαστές κειμένου, databases, σχεδιαστικό πρόγραμμα) που ξέρουμε από τον παλιό ST. Το μόνο αποκλειστικά «αφιερωμένο στον STE» πρόγραμμα που ξέρουμε, είναι ένα demo, το STE_COOL, το οποίο συνδυάζει sampled στερεοφωνικό ήχο και hardware scrolling με αξιοζήλευτες επιδόσεις. Φυσικά υπάρχει και το Lavadraw, το οποίο όμως δεν είναι γραμμένο ειδικά για τον STE, αλλά και για τα ST με blitter και νέες ROMs.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Εμείς ευχόμαστε στο μηχάνημα καλή τύχη, μια και ο ST μας αρέσει αφ' ενός, και αφ' ετέρου δεν παύει να είναι home computer, άρα «δικός μας». Όμως, ο STE έχει να παλέψει με τα εξής:

1) Ασυμβατότητα με πολλά παλιά καθιερωμένα προγράμματα. Δεν είμαστε στο 1986. Η βιβλιοθήκη προγραμμάτων του ST είναι πια πλούσια, και ο STE οφείλει να τη σεβαστεί.

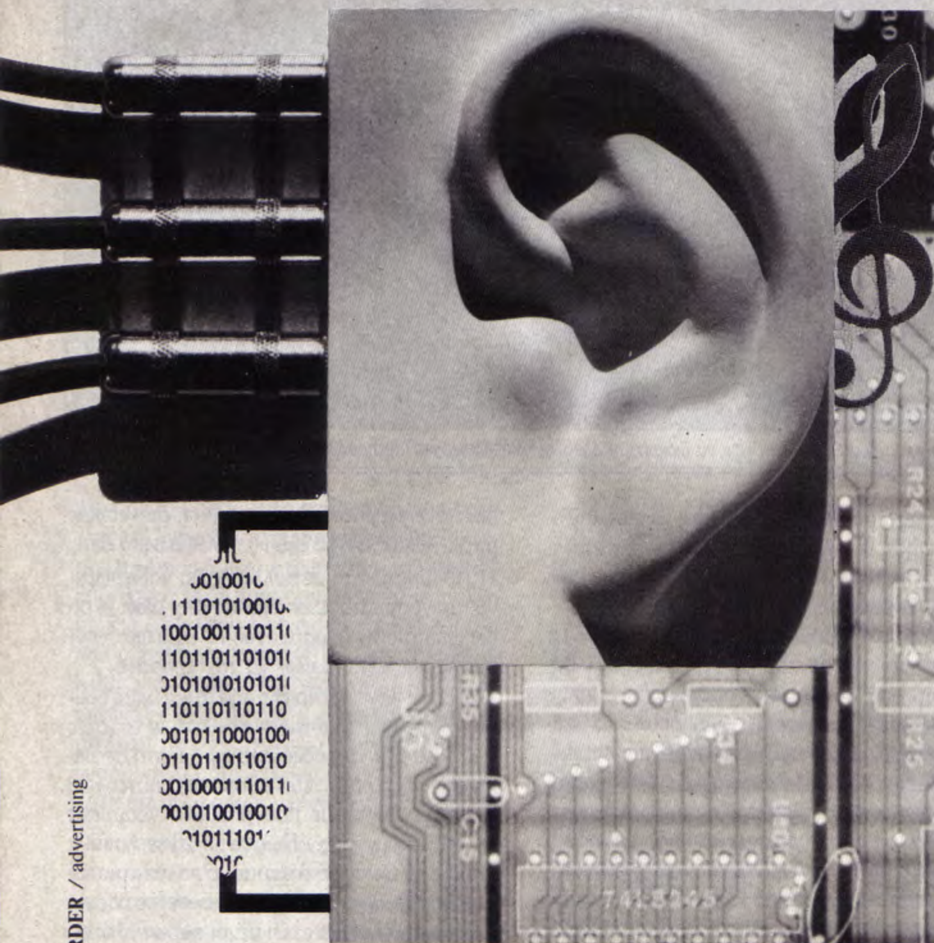
2) Αδυναμία υποστήριξης από τα software houses. Εδώ μέχρι πριν από λίγο καιρό, οι χρήστες των 1040 STF αγόραζαν προγράμματα σε single sided δισκέτες... εδώ ακόμα οι χρήστες των 1040 δουλεύουν με προγράμματα γραμμένα για τα 512K μνήμης... Πώς θα μπορέσει λοιπόν, ο STE, να απαλλαγεί από τους πολύ περισσότερους ST και να ακολουθήσει δική του πορεία στην αγορά software; Οι μέχρι τώρα ενδείξεις λένε ότι τα software houses μάλλον θα αγνοήσουν τα extra του STE και θα συνεχίσουν να κυκλοφορούν προγράμματα για τον κύριο «όγκο» πελατών τους - που είναι οι ST. Αρκετοί ανακοίνωσαν ότι ίσως να γράφουν ένα δεύτερο στερεοφωνικό soundtrack στην κενή πλευρά της δισκέτας ενός παιχνιδιού. Βέβαια στο μέλλον, πιθανόν η Atari να σταματήσει την κατασκευή των παλιών ST και μέσα σε λίγα χρόνια η κατάσταση ν' αλλάξει ριζικά. Όμως, για το άμεσο μέλλον, τα 4.096 χρώματα, ο blitter και το stereo chip μάλλον θα πάσχουν από ανία.

3. Too little, too late: Είναι κατώτερος από την Amiga, στα πρότυπα του 1986. Μα βρισκόμαστε στο 1990, και ήδη κυκλοφορούν οι πρώτοι home workstations. Πώς θα τους συναγωνιστεί;

Έτσι, η Atari μας άφησε ένα ερωτηματικό. Ο STE θα έπρεπε να ήταν ο ST του 1986. Η εταιρία προσπάθησε να μας πείσει ότι είναι το παλιό μοντέλο, και συγχρόνως ένα καινούργιο μηχάνημα. Τα κατάφερε; "Only time will tell". ■

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ;

ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
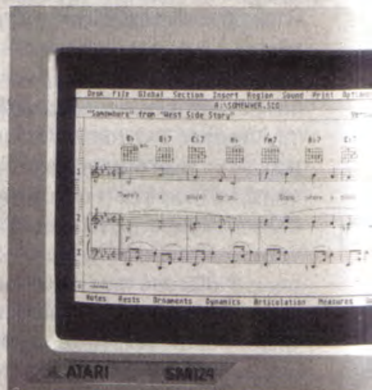


Εσείς θα μείνετε απλοί παρατηρητές της τεχνολογικής επανάστασης στο μουσικό χώρο; Τα σεμινάρια ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ της ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. θα δημιουργήσουν μια νέα γενιά μουσικών με σωστή κατάρτιση και ενημέρωση για τις δυνατότητες της Μουσικής Τεχνολογίας στη δεκαετία του '90.

Τα θέματα των σεμιναρίων είναι:

- **Computers και Μουσική**
- **Το πρωτόκολλο επικοινωνίας MIDI**
- **Synthesizers/Samplers**
- **Sequencers**
- **Βασικές αρχές ηχοληψίας**
- **Τεχνικές ενορχήστρωσης**
- **Εφαρμογές ηχοληψίας και παραγωγής.**

Τα σεμινάρια θα γίνονται στην Ειδική Αίθουσα Σεμιναρίων της ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. από επώνυμους επαγγελματίες του μουσικού χώρου.



ΔΙΔΑΣΚΟΥΝ:

• ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΛΕΣΣΑΣ • ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΚΟΡΚΟΛΗΣ
• ΘΥΜΙΟΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ • ΠΑΝΟΣ ΠΑΤΣΟΥΡΗΣ
• ΧΡΗΣΤΟΣ ΖΟΡΜΠΑΣ (STUDIO SIERRA)

Με την βοήθεια της **ΕΛΚΑΤ Α.Ε.** επίσημου αντιπροσώπου - εισαγωγέα της **ATARI** Computers στην Ελλάδα.

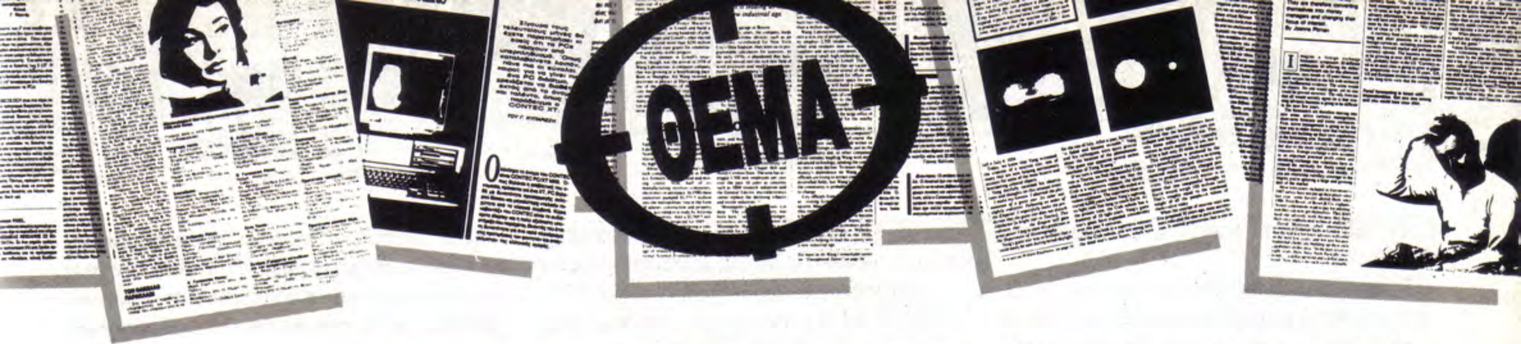
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ

Micro Music Systems

MELLON

Το μέλλον της μουσικής!

ΜΙΚΡΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε.
ΣΟΛΩΝΟΣ 137, 106 77 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 3646501-3646502, TLX: 223758 DIAM. GR., FAX: 3646772 ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ Α.Ε.



ATARI ST
UTILITIES ΚΑΙ GRAPHICS

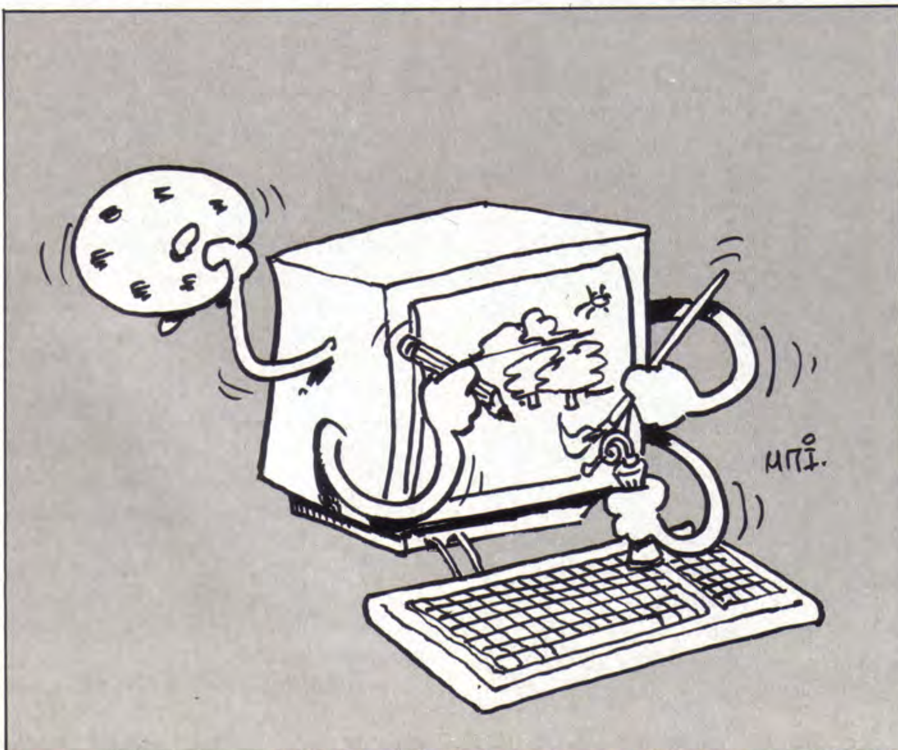
Φτιάξτε εύκολα Pull-Down Menus, Alert Windows, αλλά και Fractal Graphics, μέσα από GFA BASIC.

του Ηρόδοτου Νικολαΐδη

Sprites, κυλιόμενες οθόνες, μενού, γραφικά και πολλά ακόμα θαυμαστά, βλέπουμε καθημερινά στις οθόνες των υπολογιστών μας. Και βέβαια, όλα αυτά είναι αποτέλεσμα σκληρής δουλειάς ομάδων προγραμματιστών, και είναι κρυμμένα από εμάς, αφού είναι είτε σε κώδικα μηχανής είτε σε compiled μορφή κάποιας γλώσσας, για να μην αναφέρουμε βέβαια και τα «φοβερά και τρομερά» κλειδώματα.

Είναι λοιπόν όλα αυτά τα ωραία έξω από τις δυνατότητες των κοινών θνητών; Είναι ολοκληρωμένη η σχέση με τον υπολογιστή μας, αν δεν έχουμε ένα παράθυρο πρόσβασης στον εσωτερικό του κόσμο; Αν νομίζετε ότι οι απαντήσεις στα παραπάνω είναι όχι, και αν ξαφνικά νιώσατε το παραπονεμένο βλέμμα του ATARI σας, τότε συνεχίστε το διάβασμα!

Ο ATARI ST είναι ένα μηχάνημα με μεγάλες δυνατότητες, και έχουν πλέον εμφανιστεί και γλώσσες με εξίσου μεγάλες δυνατότητες. Μια από αυτές είναι και η GFA Basic.



Μα Basic... θα πείτε, σήμερα, που η μόδα είναι η C, και - ίσως - έχοντας γνωρίσει τις παλιές (καλές;) Basic στα 8-μπιτα μηχανήματα. Και όμως, οι σημερινές Basic είναι γρήγορες, δομημένες γλώσσες που βοηθούν τον προγραμματιστή (άπειρο και έμπειρο) να κάνει ωραία και γρήγορα προγράμματα, μαθαίνοντας ταυτόχρονα τις αρετές του δομημένου προγραμματισμού.

Επιπλέον, η GFA Basic παραμένει αυτό που ήταν πάντα η Basic: Μια γλώσσα εύκολη στον αρχάριο, που μπορεί να τον μυήσει στον προγραμματισμό και να τον βοηθήσει να μάθει τα μυστικά του υπολογιστή του, και παράλληλα ένα πραγματικό εργαλείο στα χέρια του έμπειρου ή απλώς ικανού προγραμματιστή.

Εμείς θα ασχοληθούμε με την έκδοση 3 (v. 3) της GFA. Προσωπικά, πιστεύω ότι στην ταχύτητα θέτει στάνταρ απλησίαστα από τις άλλες Basic σε compiled μορφή (για τους γρήγορους), συναγωνίζεται επάξια οτιδήποτε πλην καθαρό κώδικα μηχανής.

Ένα από τα δυνατά σημεία της GFA είναι ο editor της (ελληνιστί: ο συντάκτης προγραμμάτων). Με την πρώτη ματιά απογοητεύει κάπως, αφού δεν έχει παράθυρα και κάνει ελάχιστη χρήση του ποντικιού. Μετά από λίγη ώρα όμως, αρχίζεις να τον εκτιμάς, γιατί βλέπεις ότι σε διευκολύνει πολύ, και μετά από ακόμα λίγη ώρα δεν θέλεις να τον αποχωριστείς. Αυτός ο editor τα κάνει όλα (εκτός ίσως από καφέ!): Αυτόματος έλεγχος συντακτικών λαθών, αυτόματη στοίχιση γραμμών, αυτόματος διαχωρισμός εντολών - μεταβλητών με κεφαλαία - μικρά γράμματα, έλεγχος όλου του προγράμματος για λάθη στη δομή, και πολλά άλλα που θα δούμε στο δρόμο.

Αρκετά όμως με τη θεωρία. Ας περάσουμε τώρα στην πράξη. Θα αρχίσουμε με το...

Πρόγραμμα Μενού

Πριν να πούμε οτιδήποτε για το πρόγραμμα, ρίξτε του μια ματιά, για να πάρετε μια ιδέα του πώς γράφουμε σε GFA. Παρατηρούμε αμέσως ότι δεν υπάρχουν αριθμοί γραμμών. Αυτο το επιβάλλει ο editor, και είναι εκ των «ων ούκ άνευ» για μια σύγχρονη γλώσσα προγραμματισμού. Στο μόνο που δυσκολεύει είναι στη χρησιμοποίηση της εντολής GOTO - και πολύ καλά κάνει! Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος να γίνει ένα πρόγραμμα ακατανόητο και ανυπόφορο, σ' αυτόν που το γράφει και σ' αυτόν που



το διαβάζει, από τη συνεχή χρήση αυτής της εντολής.

Το γεγονός, επίσης, ότι παρατηρούμε μόνο μια εντολή ανά γραμμή, έστω και αν ορισμένες εντολές είναι αρκετά μεγάλες, δεν είναι καθόλου τυχαίο. Ναι, ο πανταχού παρών editor φροντίζει και γι' αυτό, και ταυτόχρονα για την πνευματική μας υγεία, κάνοντας το πρόγραμμα όσο πιο αναγνώσιμο και λιτό γίνεται.

Παρένθεση: Οι παραπάνω έννοιες, όπως αγνώσιμο, λιτό, κομψό και άλλες, είναι πια σήμερα αλληλένδετες με τον προγραμματισμό, και ένα πρόγραμμα δεν κρίνεται μόνο από το τελικό του αποτέλεσμα, αλλά και από την αναγνωσιμότητα και επεκτασιμότητά του.

Ας πάμε λοιπόν και στο πρόγραμμα. Σκοπός του είναι να δημιουργήσει και να διαχειριστεί pull-down menus. Ξέρετε τι είναι pull-down menu, έτσι; Αν δεν ξέρετε, τότε τρέξτε το πρόγραμμα!

Η πρώτη εντολή είναι η κλήση της υπορουτίνας start, όπου γίνεται η «έναρξη» του προγράμματος. Ίσως φαίνεται άσκοπο αυτό το τμήμα του προγράμματος να μπει σε μια υπορουτίνα, η οποία θα κληθεί μία μόνο φορά. Αν όμως πάτε τον κέρσορα στην αρχή της υπορουτίνας και πατήσετε το πλήκτρο HELP, τότε η υπορουτίνα θα συμπτυχθεί σε μία γραμμή! Έτσι, έχουμε εύκολα ένα περίγραμμα του προγράμματος, που αποτελείται από ένα μικρό κύριο βρόχο και τα ονόματα των υπορουτινών. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, όταν τα προγράμματα μεγαλώνουν σε μέγεθος και πολυπλοκότητα. Σημειώνουμε εδώ ότι οι υπορουτίνες (ή procedures) πρέπει να μπαίνουν στο τέλος του προγράμματος.

Πάμε λοιπόν στην υπορουτίνα start. ON BREAK CONT πρώτο πρώτο. Το BREAK στην GFA ενεργοποιείται με Ctrl-Alt-Shift, και καλό θα ήταν, όσο γράφετε και δοκιμάζετε το πρόγραμμα, να βάλετε ένα REM μπροστά από αυτή τη γραμμή. Η εντολή OPENW 0 εξασφαλίζει ότι δεν θα μπορούμε να γράψουμε τίποτα πάνω στη λουρίδα του μενού. Μετά, ορίζουμε τον πίνακα που θα έχει τα στοιχεία του μενού, και διαβάζουμε τα στοιχεία αυτά από τα DATA.

Στις γραμμές με τα DATA, βρίσκονται όλες οι πληροφορίες για το μενού. Οι πρώτες τρεις γραμμές αφορούν την πρώτη στήλη του μενού, αυτή που έχει και τα τυχόν φορτωμένα accesories. Όποιο στοιχείο του μενού έχει ένα - (πλην) μπροστά του, γίνεται γκρίζο και δεν μπορεί να επιλεγεί, όπως π.χ. οι έξι υποδοχές για τα accesories, ή οι διαχωριστικές γραμμές. Το μενού αυτό είναι απλά ένα δείγμα, και μπορεί να επεκταθεί παραπέρα, με την προϋπόθεση ότι δεν θα υπερβούμε τα όρια της οθόνης.

Η εντολή MENU gmenu$[] ενεργοποιεί το μενού, όπως εμείς το έχουμε ορίσει στον πίνακα gmenu$. Ως εδώ λοιπόν, έχουμε απλά εγκαταστήσει το μενού. Πρέπει όμως να μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε κι όλας! Η εντολή ON MENU GOSUB proc στέλνει το πρόγραμμα στην οριζόμενη υπορουτίνα, κάθε φορά που επιλέγεται ένα στοιχείο του μενού (αν αναρωτιέστε γιατί GOSUB και όχι GOPROC, ε, αυτό ξέμεινε από τα παλιά...). Για να λειτουργήσει όμως και η ON MENU GOSUB, πρέπει να εκτελείται μέσα σ' ένα loop η εντολή ON MENU. Φαίνεται λίγο πολύπλοκο, αλλά δεν είναι, γιατί μ' αυτόν τον τρόπο μπορούμε να παίρνουμε και μηνύματα από το πληκτρολόγιο και το GEM, και από παράθυρα (δες και το listing 2).

Τώρα έχουμε ένα μενού που δουλεύει! Κάθε φορά που επιλέγουμε ένα αντικείμενο του μενού (τα γκρίζα δεν επιλέγονται εξ ορισμού), πάμε στην υπορουτίνα menu-handle και τακτοποιούμε τις υποθέσεις μας. Το πρώτο πράγμα που γίνεται μέσα στην υπορουτίνα, είναι να βρούμε τι επιλογή έχει γίνει. Αυτή βρίσκεται μέσα στο MENU (0). Ο πίνακας MENU() δεν ορίζεται από εμάς, αλλά ήδη υπάρχει, και περιέχει πολλά στοιχεία τα οποία μπορούμε να διαβάσουμε μόνο (περισσότερα προσεχώς). Ακολουθεί η εκτέλεση της επιλογής με τη βοήθεια της εντολής SELECT. Απλά, αν κάποια τιμή μετά από ένα CASE είναι ίση με την τιμή του MENU(0), τότε εκτελούνται οι εντολές ως το επόμενο CASE - και μόνον αυτές. Η εντολή SELECT-CASE... είναι ένας καλός τρόπος να αποφεύγονται πολύπλοκα IF-ENDIF, και πιο γρήγορα ταυτόχρονα. Παρατηρήστε εδώ τις εντολες MENU x,y, που μπορούν να αλλάξουν τα χαρακτηριστικά του μενού, μετά τον ορισμό

```
' Listing 1
      ' Menu program
      start    ! Κλήση υπορουτινας χωρίς παραμέτρους
      ON MENU GOSUB menu_handle
      DO
        ON MENU
      LOOP
      PROCEDURE start
        ON BREAK CONT
        OPENW 0
        DIM gmenu$(50)
        FOR m%=0 TO 50
          READ gmenu$(m%)
          EXIT IF gmenu$(m%)="***"
        NEXT m%
        MENU gmenu$()
        DATA Info,  Σχετικά με το ...
        DATA ---------------------
        DATA -1,-2,-3,-4,-5,-6,""
        DATA Επιλογές , Γκρίζα , Επιλεγμένα ,
        Κανονικα ,------------, Τέλος...,""
        DATA Γενικά, Επιλογη 1 , Επιλογη 2 ,
       -----------, Βοήθεια ,"",""
        DATA ***
      RETURN
      PROCEDURE menu_handle
        button%=MENU(0)
        SELECT button%
        CASE 1
          ALERT 1,"| ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ    | ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
        ",1,"ΕΝΤΑΞΕΙ",dummy%
        CASE 11
          MENU 18,2
          MENU 19,2
          MENU 21,2
        CASE 12
          MENU 18,1
```

του. Παρατηρήστε επίσης το ENDSELECT, στο τέλος του SELECT. Δεν είναι προαιρετικό, όπως δεν είναι και το ENDIF στο τέλος του IF. Ένα λοιπόν ακόμα χαρακτηριστικό της GFA που θέλει κάποια εξοικείωση, αλλά προσθέτει πολύ...

Τέλος, έχουμε την εντολή MENU OFF, η οποία φροντίζει για την καλή εμφάνιση του μενού μας. Δοκιμάστε και χωρίς αυτήν για να δείτε.

Πρόγραμμα Fractal

Το πρόγραμμα αυτό είναι απλά μια επίδειξη των γραφικών ικανοτήτων και της ταχύτητας της GFA (και του ATARI βέβαια), αλλά έχει ορισμένα ενδιαφέροντα σημεία. Κατ' αρχήν, βλέπουμε ότι οι αρχικές συνθήκες - ή «έναρξη» -του προγράμματος δεν είναι σε υπορουτίνα, και νομίζω ότι βλέπετε τη διαφορά, αφού βεβαια πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα. Πρώτη γραμμή λοιπόν και rez%=XBIOS (4). Μέσα στο XBIOS (4) βρίσκεται η ανάλυση που χρησιμοποιούμε (0,1,2 για χαμηλή - μεσαία - ψηλή αντίστοιχα). Ξέροντας λοιπόν την ανάλυση, θέτουμε τις κατάλληλες μεταβλητές στις κατάλληλες τιμές, ώστε το πρόγραμμα να δουλεύει πάντα σωστά. Παρατηρούμε, μετά τη χρήση της εντολής IF-ENDIF με χρήση και ELSEIF που απλοποιεί κάπως τα πράγματα. Κάλλιστα θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε και την εντολή SELECT rez%... CASE 0... κ.ο.κ. Η μόνη περίπτωση που δεν μπορεί να γίνει αυτό, είναι όταν έχουμε κάποια συνθήκη της μορφής:

```
IF X*Y/9=D%(5) (THEN προαιρετικά)
' κάνε κάτι
ENDIF
```

όταν δηλαδή δεν έχουμε να κάνουμε με σταθερές ποσότητες.

Επόμενη εντολή η DIV xo%,2. Αυτή δεν είναι άλλη από τη γνωστή μας xo%=xo%/2, αλλά αρκετά πιο γρήγορη. Αντίστοιχες είναι και οι εντολές ADD x, y (δηλαδή x=x+y), SUB x,y και MUL χ, ψ.

Ας κάνουμε εδώ μια αρκετά μεγάλη παρένθεση, για να πούμε πώς καταλαβαίνει η GFA τις διάφορες μεταβλητές. Τα var, var%, var&, varl, var! var$ είναι όλα διαφορετικά και ανεξάρτητα μεταξύ τους. Έχουμε λοιπόν:
var: πραγματικός αριθμός διπλής ακρίβειας (8 bytes), var%: ακέραιος (4 bytes), var&: ακέραιος (2 bytes), varl: ακέραιος (1 byte), var!: boolean μεταβλητή (ø ή -1, δηλ. FALSE ή TRUE) και var$: string (ως 32.000 bytes). Κάθε τύπος μεταβλητής έχει βέβαια τις χρήσεις του, αλλά και τους περιορισμούς του. Ένας γενικός κανόνας είναι να μη χρησιμοποιούμε παραπάνω απ' ό,τι χρειαζόμαστε. Π.χ. οι πραγματικές μεταβλητές είναι απαραίτητες σε μαθηματικούς υπολογι-

```
      MENU 19,1
      MENU 21,1
    CASE 13
      MENU 18,3
      MENU 19,3
      MENU 21,3
      MENU 18,4
      MENU 19,4
      MENU 21,4
    CASE 15
      ALERT 2,"|Σιγουρα θελεις να|εγκαταλειψεις αυτό|
      το  προγραμμα",1,"Βεβαιως|OXI !",quit%
      IF quit%=1
        MENU KILL
        CLOSEW 0
        CLS
        ON BREAK
        EDIT
      ENDIF
    CASE 18
      '
    CASE 19
      '
    CASE 21
      '
    DEFAULT
      '
    ENDSELECT
    MENU OFF
  RETURN
```

```
' Listing 2
  ' Fractal program
  rez%=XBIOS(4)
  IF rez%=0
    xo%=320
    yo%=200
  ELSE IF rez%=1
    xo%=640
    yo%=200
  ELSE IF rez%=2
    xo%=640
    yo%=400
  ENDIF
  DIV xo%,2
  DIV yo%,2
  ON MENU KEY GOSUB test_key
  DEFTEXT 1,0,0,4
  ' ***************
  startfractal:
  CLS
  GRAPHMODE 1
  res%=1
  xf=1.0E-08
```

σμούς, αλλά απαιτούν και περισσότερη μνήμη. Ακόμα, ένα loop, όπως:

FOR a=1 TO 100000
NEXT a

εκτελείται πιο γρήγορα, αν η μεταβλητή a γίνει a%. Αν θέλουμε δε να χειριστούμε και πραγματικά μεγάλους πίνακες, τότε ένα "Out of memory" της Basic θα μας δείξει ότι δεν έχουμε άπειρη μνήμη, και θα χρησιμοποιήσουμε πιο κατάλληλες μεταβλητές.

Τέλος παρένθεσης λοιπόν, και ON MENU KEY GOSUB test-key. Δηλαδή, αν εκτελείται η εντολή ON MENU και πατηθεί ένα πλήκτρο (key), τότε πήγαινε στην υπορουτίνα test-key. Στην περίπτωσή μας, το ON MENU εκτελείται στο βρόχο DO-LOOP που σχεδιάζει το fractal, και η υπορουτίνα test-key απλά επιστρέφει το scan-code του πλήκτρου που πατήθηκε. Έτσι, ελέγχουμε αν πατήθηκε το πλήκτρο Esc. Βλέπουμε επίσης στο πρόγραμμα, πώς χρησιμοποιείται η εντολή GOTO, και τη χρήση μιας boolean μεταβλητής, της again!. Η έκφραση IF again! είναι ισοδύναμη με την IF again!=TRUE.

Τέλος, η εντολή EDIT είναι ίδια με την END, αλλά δεν βγάζει alert, και μας επιστρέφει κατευθείαν στον editor.

Όταν γράψετε τα δύο προγράμματα, τότε προσπαθήστε να τα ενώσετε, ώστε το πρόγραμμα fractal (υποπρόγραμμα πλέον) να καλείται μέσα από το μενού. Απλά θα πρέπει το τμήμα του fractal προγράμματος πριν την υπορουτίνα test-key να γίνει και αυτό μια υπορουτίνα, και μετά να καλείται από το μενού.

Πρόγραμμα Alert

Αυτό το πρόγραμμα δείχνει πώς μπορούν να γίνουν τα κουτιά alert, και πώς λειτουργούν. Η εντολή έχει τη σύνταξη:

ALERT num% "κείμενο1", hi%, "κείμενο2", answer%

Η μεταβλητή num% (0-3) καθορίζει το σύμβολο που θα έχουμε. Το κείμενο1 δίνει το μήνυμα (μέχρι 4 γραμμές). Η μεταβλητή hi% (0-3) καθορίζει αν ένα από τα κουτιά των απαντήσεων θα είναι τονισμένο, και θα μπορεί να επιλεγεί με <Return>. Το κείμενο2 περιέχει τις πιθανές απαντήσεις (μέχρι 3 απαντήσεις με 8 γράμματα η καθεμιά) και, τέλος, η μεταβλητή answer% επιστρέφει τον αριθμό της απαντήσεως (1-3).

Παρατηρούμε εδώ ότι η υπορουτίνα έχει το όνομα μιας εντολής. Σε αυτή την περίπτωση, χρησιμοποιούμε το σύμβολο @ μπροστά από την κλήση, για να μην πάρουμε μήνυμα λάθους. Βέβαια, αυτή η πρακτική καλό θα ήταν να αποφεύγεται. Αν η ονομασία της υπορουτίνας ήταν alertbox, και πάλι θα χρειαζόταν το σύμβολο @, εφόσον το πρώτο μέρος του ονόματος της υπορουτίνας συμπίπτει με την εντολή ALERT.

```
yf=0
IF again! THEN
  PRINT AT(1,5);"  Οι τελευταίοι αριθμοί ήταν :";a'b'c
ENDIF
PRINT AT(1,7);
INPUT "  Δώσε τρεις τυχαίους αριθμούς :",a,b,c
CLS
TEXT 10,6," (Esc) to stop"
GRAPHMODE 2
' Κύριος βρόχος
DO
  FOR col%=1 TO 16
    ON MENU
    FOR i%=1 TO 200
      xx=yf-SGN(xf)*SQR(ABS(b*xf-c))
      yy=a-xf
      xf=xx
      yf=yy
      PLOT xf*10+xo%,yf*10+yo%
    NEXT i%
    COLOR col%
    IF key%=1
      ALERT 2,"|  ΕΙΣΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΟΤΙ |ΘΕΛΕΙΣ
      ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙΣ!",2,"OOPS!|ΣΤΑΜΑΤΑ|ΑΠΟ ΑΡΧΗ",res%
      CLR key%
    ENDIF
    EXIT IF res%<>1
  NEXT col%
  EXIT IF res%<>1
LOOP
' ******
GRAPHMODE 1
IF res%=3
  again!=TRUE
  GOTO startfractal
ENDIF
EDIT
PROCEDURE test_key
  key%=MENU(14) DIV 256  !Scan Code ( 1=Esc)
RETURN
```

```
' Alert demo
@alert
PROCEDURE alert
REPEAT
  ALERT 0,"|ΔΙΑΛΕΞΕ ΕΝΑ ΣΥΜΒΟΛΟ |",1,"!|?|STOP",smb%
  ALERT smb%,"            ",1,"ΕΝΤΑΞΕΙ",dummy%
  ALERT 2,"| |ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΤΟ ΞΑΝΑΔΕΙΣ",2,"ΝΑΙ|ΟΧΙ",exit%
UNTIL exit%=2
al1$="|   ΤΕΛΟΣ  | ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ  "
al2$="O.K."
ALERT 1,al1$,0,al2$,dummy%
RETURN
```

Η Acorn ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ 3000

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000*



* Συν Φ.Π.Α

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640×512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformatted FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A300 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.28	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

EMULATES IBM PC XT

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ



ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) - ΤΗΛ.: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 106 77

Σκέψου γρήγορα!...

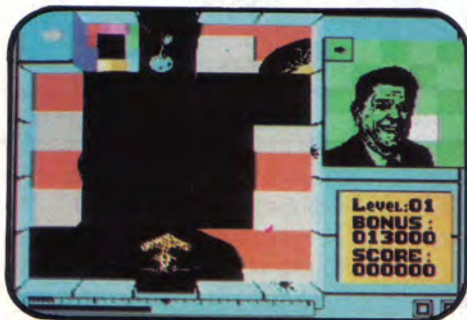
Όσο και αν φαίνεται απίστευτο, ο βασικός λόγος για τον οποίο δημιουργήθηκαν οι υπολογιστές, δεν είναι το να παίζουμε shoot 'em ups, αλλά να επιδιδόμαστε σε κάπως πιο πνευματικές εργασίες. Αναγνωρίζοντας το κενό αυτό, οι εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών έφτιαξαν έναν τύπο παιχνιδιών που αναγκάζει το χρήστη να χρησιμοποιεί και το μυαλό του. Δεν εννοούμε, βέβαια, τα adventure και τα strategy games, αλλά τα παιχνίδια στα οποία θα χρειαστείτε, εκτός από το μυαλό σας, και τα γρήγορα αντανακλαστικά σας. Τα παιχνίδια που απαιτούν συνδυασμό γρήγορης σκέψης και γρήγορης δράσης. Μιλάμε για τα επονομαζόμενα puzzle games...

Του Κ. Βασιλακη

SPLITTING IMAGES

Η αρχή έγινε το 1985 με το Splitting Images, ή Split personalities όπως είχε ονομασθεί αρχικά, αλλά ο τίτλος άλλαξε μετά από μια διαμάχη με το BBC.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να σχηματίσετε δέκα εικόνες γνωστών προσώπων. Τα κομμάτια για κάθε εικόνα τα παίρνετε ένα-ένα, αν πάτε τον κέρσορα στο πάνω αριστερά τετράγωνο στην οθόνη και πατήσετε fire. Προσοχή όμως: Η αποθήκη δεν έχει μόνο κομμάτια του puzzle, αλλά και άλλα αντικείμενα, τα οποία μπορεί να είναι περισσότερο ή λιγότερο χρήσιμα. Στα μη χρήσιμα συμπεριλαμβάνονται και βόμβες, που αν μείνουν για αρκετό χρονικό διάστημα στην οθόνη, δημιουργούν μια έκρηξη, που σας κάνει να χάσετε μια ζωή. Το ίδιο συμβαίνει αν συγκρουστεί ο σπινθήρας με το δοχείο της βενζίνης. Πιο χρήσιμες είναι οι βρύσες, που εξουδετερώνουν τις βόμβες δίνοντάς σας πόντους, και τα διαμάντια που σας δίνουν έξτρα χρόνο, αν δύο απ' αυτά συγκρουστούν μεταξύ τους. Τα υπόλοιπα αντικείμενα είτε είναι άχρηστα, είτε σας δίνουν έξτρα πόντους, αν χρησιμοποιηθούν κατάλληλα.



Τα άχρηστα αντικείμενα είναι καλό να τα ξεφορτώνεστε αμέσως, πετώντας τα έξω από την πίστα, μέσα από καταπακτές που ανοιγοκλείνουν.

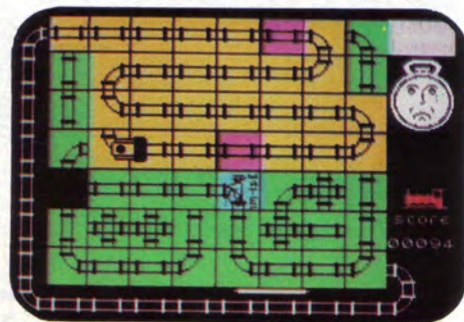


Ένα επιπλέον εμπόδιο είναι κάποια μαύρα αντικείμενα που εμφανίζονται στα τοιχώματα της πίστας και δεν σας αφήνουν να βάλετε απευθείας εκεί κάποιο κομμάτι του puzzle· σ' αυτή την περίπτωση πρέπει να χρησιμοποιήσετε πλάγιο τρόπο. Από την τέταρτη πίστα και πέρα, μάλιστα, τα κομμάτια απευθύνονται, αν δεν είναι «στερεωμένα» σε τοίχο της πίστας.

Απλό gameplay, γρήγορη δράση, καλά γραφικά και ήχος χαρακτηρίζουν το Splitting Images. Ακόμη κι αν φτιάξετε και τα δέκα παζλ, θα σας κάνει να θέλετε να παίξετε άλλο ένα, για να αυξήσετε το σκορ σας.

LOCOMOTION

Το παιχνίδι αυτό δεν έχει καμία σχέση με το γνωστό τραγούδι, εκτός φυσικά από τον τίτλο



του. Βασική φροντίδα σας, όταν παίζετε, είναι να προσέχετε να μην... εκτροχιασθεί ένα μικρό τρένο, ενώ προσπαθεί να περάσει μέσα από τις όχι σωστά τοποθετημένες γραμμές που υπάρχουν στην πίστα. Για να αποφύγετε λοιπόν τον εκτροχιασμό του, θα πρέπει να τοποθετήσετε τις γραμμές σωστά πριν φτάσει το τρενάκι σ' αυτές. Με τον όρο «σωστά» εννοούμε ότι κάποιο κομμάτι γραμμής μπορεί να αποτελέσει συνέχεια του προηγούμενου. Αν ο όρος αυτός παραλειφθεί, και το τρενάκι επιχειρήσει να περάσει από το ένα κομμάτι γραμμής στο επόμενο, χάνετε μια ζωή.

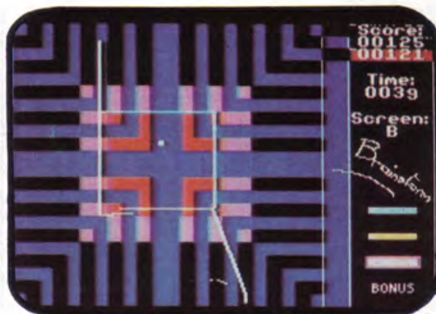
Η αναδιάταξη των κομματιών γραμμής γίνεται ως εξής: Όλη η πίστα είναι γεμάτη με κομμάτια, εκτός από μια θέση, η οποία είναι άδεια. Ένα γειτονικό κομμάτι μπορεί να καταλάβει την κενή θέση, αφήνοντας το δικό του χώρο κενό, κ.ο.κ.

Πρέπει να είστε πολύ γρήγορος για να προλάβετε να φτιάξετε τις γραμμές, πριν το τρενάκι φτάσει σε απαγορευμένη περιοχή. Αν δείτε, όμως, ότι τα πράγματα σκουραίνουν, τότε σας είναι δυνατό να «παγώσετε» το τρενάκι, για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, έτσι ώστε να σας δοθεί ο απαραίτητος χρόνος για να προετοιμάσετε τις γραμμές μπροστά του. Μια πίστα τελειώνει, όταν το τρενάκι φτάσει πίσω στο σταθμό του, και τότε πηγαίνετε στην επόμενη, όπου οι γραμμές είναι πιο ανακατεμένες και, κατά συνέπεια, η ζωή σας είναι πιο δύσκολη.

Τα γραφικά του παιχνιδιού αυτού είναι εξαιρετικά απλά και ο ήχος στοιχειώδης. Το gameplay είναι καλό, λίγο εκνευριστικό μόνο, μέχρι να βρείτε κάποιες τεχνικές για τη σωστή τοποθέτηση των γραμμών. Με λίγη προσοχή, σίγουρα θα ήταν αρκετά καλύτερο...

BRAINSTORM

Το Brainstorm είναι ένα αρκετά περίεργο παιχνίδι, που κυκλοφόρησε από την Firebird το 1987. Αρχίζετε την πρώτη πίστα με 100 βαθμούς και στόχος σας, σε κάθε πίστα, είναι να έχετε στο τέλος του χρόνου περισσότερους βαθμούς απ' όσους είχατε όταν ξεκινήσατε. Το σκορ μεταβάλλεται ως εξής: Στην πίστα υπάρχουν κόκκινα και μωβ τετράγωνα, καθώς επίσης και μια μπάλα. Όταν η μπάλα περνάει από κόκκινο τετράγωνο, κερδίζετε ένα βαθμό, και όταν περνάει από μωβ τετράγωνο, χάνετε έναν. Υπάρχουν, επίσης, και τα πράσινα τετράγωνα που τηλεμεταφέρουν τη μπάλα, ενώ τα υπόλοιπα χρώματα είναι διακοσμητικά.



Για να κατευθύνετε τη μπάλα, έτσι ώστε να περνάει από τα κόκκινα τετράγωνα και να αποφεύγει τα μωβ, έχετε στη διάθεσή σας τρεις γραμμές, μέσα από τις οποίες δεν μπορεί να περάσει η μπάλα. Προφανώς πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις γραμμές, έτσι ώστε να περιορίσετε τη μπάλα σ' ένα χώρο όπου υπάρχουν πολλά κόκκινα τετράγωνα, και λίγα ή καθόλου μωβ. Τις γραμμές τις ελέγχετε μια κάθε φορά και για να τις μετακινήσετε, απλά υποδεικνύετε το σημείο προς το οποίο θέλετε να «ολισθήσει» όλη η γραμμή. Αν δεν καταφέρετε να έχετε στο τέλος της πίστας περισσότερους βαθμούς απ' όσους είχατε όταν ξεκινήσατε, τότε σας περιμένει το "Game Over".

Σίγουρα το Brainstorm, δεν διεκδικεί βραβείο για τα γραφικά του, τα οποία είναι εξαιρετικά απλά, ή τον ήχο του, που είναι απλά κάποια «μπλιπ» όταν η μπάλα χτυπάει σε τοίχο ή γραμμή. Το gameplay του, όμως, είναι πολύ καλό και τόσο εθιστικό, που πάντα θα θέλετε να βρείτε το σύστημα που πρέπει να εφαρμόσετε στην πίστα στην οποία μόλις χάσατε...

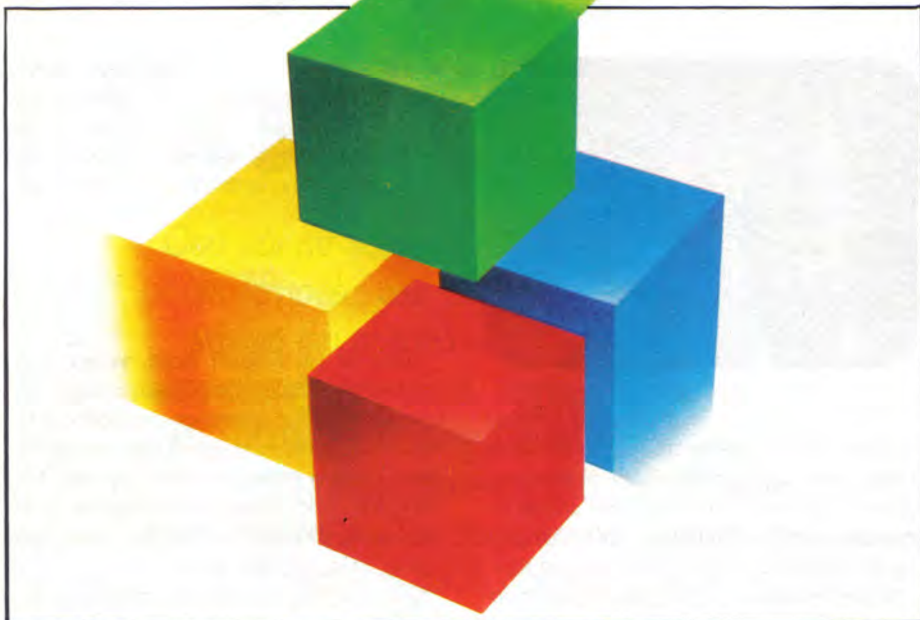
REBEL

Μέσα σε μια εχθρική πίστα, γεμάτη από κακούς που κινούνται περιοδικά, υπάρχει μια πηγή laser, καθώς επίσης και μια έξοδος, η οποία θα ανοιχθεί αν χτυπηθεί από την ακτίνα laser. Υπάρχει επίσης ένα τανκ, το οποίο κατευθύνετε εσείς, και αρκετά «κτίσματα» τα οποία έχουν πάνω τους καθρέφτες, καθώς και μερικά άλλα που δεν έχουν.

Ο σκοπός σας είναι μάλλον προφανής: Περιστρέψτε τους καθρέφτες, ή μετακινήστε τους σε άλλα κτίσματα, φτιάχνοντας έτσι ένα «μονοπάτι» για την ακτίνα laser, έτσι ώστε αυτή να χτυπήσει την έξοδο. Αν το καταφέρετε αυτό, τότε η έξοδος θα ανοίξει, και θα μεταφερθείτε αμέσως στην επόμενη πίστα, όπου σας περιμένει η ίδια διαδικασία, αλλά με περισσότερους κακούς και περισσότερες παγίδες. Η καθοδήγηση της ακτίνας laser από την πηγή στην έξοδο, πρέπει να γίνει μέσα σε περιορισμένο χρόνο, γιατί αλλιώς θα χάσετε μια







ζωή. Ζωή, επίσης, χάνετε αν συγκρουσθείτε με κάποιο κακό. Σ' αυτή την περίπτωση, εκτός από τη ζωή, χάνετε και όλους τους καθρέφτες που κουβαλάτε μαζί σας, και έτσι το να φτιάξετε το «μονοπάτι» για την ακτίνα είναι πολύ πιο δύσκολο, αφού θα πρέπει να δουλέψετε με λιγότερους καθρέφτες.

Δυστυχώς, το να συγκρουσθείτε με κάποιο εχθρικό sprite είναι πολύ εύκολο, αφού βλέπετε μόνο ένα κομμάτι της πίστας κάθε φορά, το scrolling είναι απότομο, και οι κακοί κινούνται γρήγορα.

Το ότι δεν μπορείτε να δείτε όλη την πίστα,



δυσκολεύει και την εξεύρεση κατάλληλης θέσης για τους καθρέφτες. Τα προβλήματα αυτά στο gameplay, καθώς και το γεγονός ότι τα γραφικά και ο ήχος δεν είναι σε πολύ καλά επίπεδα, κάνουν το Rebel ένα όχι και τόσο ελκυστικό παιχνίδι.

DEFLEKTOR

Το Deflektor εκ πρώτης όψεως μοιάζει με το Rebel: Και εδώ διαθέτουμε μια πηγή laser, και μια έξοδο, στην οποία πρέπει να καθοδηγήσουμε την ακτίνα. Και εδώ, επίσης, διαθέτουμε τους καθρέφτες που επηρεάζουν την πορεία της ακτίνας. Το τελικό αποτέλεσμα, όμως, είναι πολύ καλύτερο, ευτυχώς.

Στην πίστα, εκτός από την πηγή laser, την έξοδο και τους καθρέφτες, υπάρχουν επίσης τοίχοι που αντανακλούν την ακτίνα, τοίχοι που απορροφούν την ακτίνα, teleports, σημεία στα οποία η ακτίνα διαθλάται κατά τυχαίο τρόπο, και αστεράκια στα οποία αν πέσει η ακτίνα, αυξάνεται η υπερφόρτωση του συστήματος. Το ίδιο συμβαίνει αν η ακτίνα γυρίσει πίσω στην πηγή της, και αν η υπερφόρτωση ξεπεράσει κάποιο όριο, τότε χάνετε μια ζωή. Ζωή επίσης θα χάσετε, αν αποτύχετε να συμπληρώσετε την πίστα μέσα στο χρονικό διάστημα που έχετε στη διάθεσή σας.

Για να συμπληρώσετε μια πίστα, θα πρέπει να καταστρέψετε όλα τα μωβ μπαλάκια που βρίσκονται στην οθόνη, χτυπώντας τα με την ακτίνα, και κατόπιν να την οδηγήσετε στην έξοδο. Στις πρώτες πίστες αυτό είναι μάλλον εύκολο, αλλά αργότερα τα μωβ μπαλάκια είναι καλύτερα προστατευμένα, ενώ εμφανίζονται και gremlins τα οποία πειράζουν τους καθρέφτες σας, με τραγικά αποτελέσματα. Ευτυχώς, όμως, μπορείτε να τα σκοτώσετε, αν είστε γρήγορος.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ προσεγμένα και με αρκετή λεπτομέρεια. Ο ήχος περιλαμβάνει αρκετά εφέ, αλλά θα μπορούσε να ήταν καλύτερος. Το gameplay είναι πάρα πολύ καλό, και οι εξήντα πίστες του παιχνιδιού θα σας χαρίσουν αρκετούς... πονοκεφάλους, μέχρι να βρείτε τρόπους για να ξεπεράσετε τα εμπόδια που κρύβουν. Το "Deflektor"



ήταν η επιστροφή του Κώστα Παναγή μετά από αρκετό καιρό απραξίας, και σίγουρα ήταν εντυπωσιακή.

πR²

Ο τίτλος του παιχνιδιού αυτού είναι μάλλον παραπλανητικός, αφού δεν πρόκειται για ένα βοήθημα γεωμετρίας, αλλά για ένα παιχνίδι στο οποίο πρέπει να «μαζεύετε» μαθηματικούς τύπους, όπως «2πR», "sin x", "ln x", κ.ο.κ.

Για να «μαζέψετε» έναν τύπο, θα πρέπει να μαζέψετε τα σύμβολα που τον απαρτίζουν με τη σειρά. Τα σύμβολα βρίσκονται στο κέντρο τροχών που περιστρέφονται κατά τη φορά του ρολογιού ή αντίστροφα, και για να τα μαζέψετε, πρέπει να κάνετε μια πλήρη περιστροφή στον κύκλο που βρίσκονται.

Οι τροχοί εφάπτονται μεταξύ τους, και έτσι η μπαλίτσα που ελέγχετε, μπορεί να περνάει από τον ένα κύκλο στον άλλο. Στην περιφέρεια των τροχών βρίσκονται κάποιες αγκαθωτές μπάλες, που αν σας ακουμπήσουν, σας



απορροφούν πολύτιμη ενέργεια. Μερικές από αυτές μάλιστα, είναι πολύ κακές και σας κυνηγούν όπου κι αν πάτε. Για να αποφύγετε τις αγκαθωτές αυτές μπάλες, μπορείτε να επιταχύνετε ή να επιβραδύνετε την κίνησή σας πάνω στους τροχούς.

Δύο πράγματα πρέπει να προσέχετε σε μια πίστα: Να μη σας τελειώσει η ενέργεια, και να μη μαζέψετε τα σύμβολα με λάθος σειρά. Αν συμβεί το πρώτο, τότε θα χάσετε μία από τις πέντε ζωές που διαθέτετε, ενώ αν συμβεί το



δεύτερο θα αναγκαστείτε να παίξετε την ίδια πίστα από την αρχή, με όποιες συνέπειες έχει.

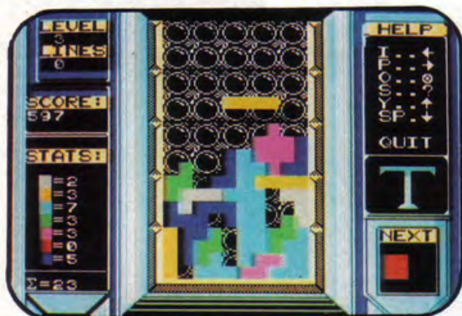
Τα γραφικά του είναι αρκετά όμορφα και με χιούμορ, και ο ήχος βοηθάει το παιχνίδι. Το scrolling, όμως, θα μπορούσε να ήταν κάπως πιο ομαλό. Το gameplay είναι κι αυτό αρκετά καλό, αλλά λίγη ποικιλία παραπάνω θα βοηθούσε στο να ασχοληθείτε περισσότερο χρόνο μαζί του.

TETRIS

Το πιο γνωστό, ίσως, στην εποχή μας puzzle game, που εκτός των άλλων διακρίσεων που κατέκτησε, έγινε και το πρώτο computer game που μεταφέρθηκε σε coin-ops.

Η ιδέα του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά απλή: Σ' ένα άδειο - αρχικά - δοχείο πέφτουν σχήματα διαφόρων τύπων, και σιγά-σιγά το γεμίζουν. Όταν γεμίσει εντελώς, τότε το αποτέλεσμα είναι το "game over". Εσείς, για να εμποδίσετε την άνοδο της στάθμης των σχημάτων στο δοχείο, θα πρέπει να τα τοποθετείτε με τέτοιον τρόπο, ώστε να μην υπάρχουν κενά ανάμεσά τους. Αν γεμίσετε μια γραμμή, τότε αυτή θα εξαφανιστεί, και έτσι η στάθμη των σχημάτων θα κατέβει κατά ένα.

Η δυσκολία του παιχνιδιού αυξάνεται με το χρόνο, καθώς τα σχήματα πέφτουν όλο και πιο γρήγορα. Επίσης, η δυσκολία αυξάνει αν αφήσετε τη στάθμη των σχημάτων να ανέβει, αφού θα έχετε λιγότερο χρόνο στη διάθεσή σας για να αποφασίσετε πού θα τοποθετήσετε το σχήμα που πέφτει και για να το οδηγήσετε.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά απλά: Blocks που πέφτουν πάνω από κάποια (προαιρετικά) background graphics. Ο ήχος είναι καλός, αλλά όχι τίποτε το ιδιαίτερο. Το gameplay του παιχνιδιού είναι, όμως, πολύ καλό, με τη δυσκολία τοποθετημένη σε σωστά επίπεδα (αν και το επίπεδο 9 είναι κάπως απάνθρωπο), και φοβερά εθιστικό, ιδίως αν βρείτε αντίπαλο για κόντρες. Μια απλή ιδέα, σωστά υλοποιημένη, μας έδωσε ένα πολύ καλό παιχνίδι. Περιμένουμε τώρα το Tetris 3D.

NEVER MIND

Πρόκειται για το καινούριο δημιούργημα της Psygnosis για τα 16 bit μηχανήματα, και είναι πραγματικά εντυπωσιακό.

Ελέγχετε έναν άνθρωπο, και σκοπός σας είναι να τον οδηγήσετε, έτσι ώστε να συμπληρώσει ένα puzzle που βρίσκεται σε έναν τοίχο της πίστας. Κομμάτια του puzzle βρίσκονται διασκορπισμένα στην πίστα, ενώ κάποια άλλα βρίσκονται μεν στον τοίχο που θα έπρεπε, αλλά ανακατεμένα.

Στους τοίχους μπορείτε να ανέβετε μέσω κάποιων teleports. Στις πρώτες πίστες τα teleports είναι λίγα και οδηγούν εκεί που θα περιμένατε, ενώ στις επόμενες, τα χρήσιμα teleports, βρίσκονται ανάμεσα σε άλλα που σας οδηγούν εκεί που δεν θέλετε να πάτε.

Άλλος ένας εχθρός που πρέπει να αντιμετωπίσετε, είναι κάποιοι πύργοι σκακιού, οι οποίοι, εκτός του ότι μπαίνουν στο δρόμο σας και σας εμποδίζουν, έχουν την ιδιότητα να ανακατεύουν τα κομμάτια του παζλ, αν για κακή σας τύχη καταφέρουν να φτάσουν εκεί.



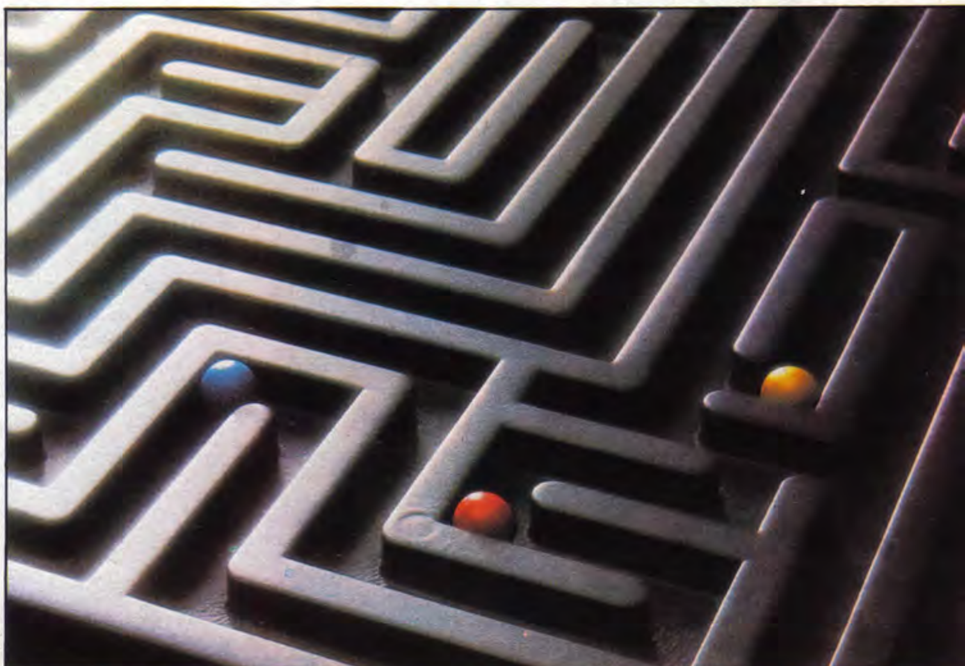


Όλα αυτά πρέπει να γίνουν μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, το οποίο είναι πολύ πιεστικό. Υπάρχει ένα help mode, που σας δείχνει το puzzle όπως θα πρέπει να είναι τελικά, αλλά αυτό κοστίζει ακριβά σε χρόνο. Τέλος, για κάθε πίστα υπάρχει ένα password, που σας επιτρέπει να φτάσετε εκεί, χωρίς να χρειαστεί να παίξετε όλες τις προηγούμενες.

Πολύ καλά γραφικά, όμορφος ήχος και αρκετά καλό gameplay, αν και κάπως δύσκολο, συνθέτουν ένα παιχνίδι που φαίνεται ιδανικό για το φίλο του είδους.

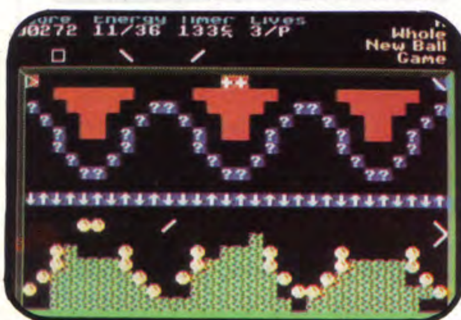
A WHOLE NEW BALL GAME

Άλλο ένα παιχνίδι λογικής από τον Pete Cook (είναι ο ίδιος που έγραψε το Brainstorm), μόνο που αυτό δεν είναι τόσο πρωτό-





τυπο, μια και θυμίζει, έστω και ελαφρά, το Deflektor. Βλέπετε μπροστά σας μια πίστα, στην οποία υπάρχει μια μπάλα, αρκετά κίτρινα στρογγυλά αντικείμενα, καθώς και αρκετά άλλα χρωματιστά τετραγωνάκια, με διάφορα σχήματα. Η μπάλα κινείται συνεχώς. Εσείς μπορείτε να τοποθετείτε καθρέφτες στην πίστα ή να αφαιρείτε καθρέφτες που έχετε τοποθετήσει, και στόχος σας είναι να οδηγήσετε τη μπάλα, έτσι ώστε να περάσει πάνω από όλα τα κίτρινα στρογγυλά αντικείμενα. Αν τα



καταφέρετε μέσα στο δοσμένο χρόνο, τότε θα περάσετε στην επόμενη πίστα, αν όχι, τότε θα χάσετε μια ζωή.

Όπως είπαμε, στην πίστα βρίσκονται και χρωματιστά τετραγωνάκια με διάφορα σχήματα. Αυτά είτε επηρεάζουν την πορεία της μπάλας, αναγκάζοντάς την να κινηθεί προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση, ή τηλεμεταφέροντάς την, ή ανακαλώντας την, ή με διάφορους άλλους τρόπους, είτε αλλάζουν την ταχύτητα της μπάλας (συνήθως την κάνουν να πηγαίνει πιο γρήγορα), είτε εμποδίζουν εσάς να τοποθετήσετε τους καθρέφτες σας εκεί που θα θέλατε, έτσι ώστε να επιτύχετε το ποθητό αποτέλεσμα. Υπάρχουν 26 πίστες, η κάθε μία πιο δύσκολη από την προηγούμενη, που σας εγγυώνται αρκετές ώρες παιχνιδιού - αν βέβαια το θέλετε και εσείς, γιατί από ένα σημείο και πέρα, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται τόσο που γίνεται βαρετό. Και ούτε τα γραφικά, ούτε ο ήχος είναι τόσο καλά, που να σας κάνουν να παραβλέψετε τις ατέλειες που παρουσιάζει το gameplay...

MIND TRAP

Μια παγίδα, και μάλιστα αρκετά επικίνδυνη, έχει στήσει η Mastertronic για το μυαλό σας σ' αυτό το παιχνίδι που διαθέτει, σύμφωνα με την παραγωγό εταιρία, 999.999 πίστες (κρίμα που για μια πίστα δεν μπόρεσαν να φτάσουν το εκατομμύριο). Στην οθόνη υπάρχουν χρωματιστά τετράγωνα, κάποιοι κύκλοι και ένας τετράγωνος κέρσορας. Οι κύκλοι αντιπροσωπεύουν τις θέσεις στις οποίες μπορείτε να τοποθετήσετε τον κέρσορα. Με τις διευθύνσεις του joystick κινείτε τον κέρσορα, όμως μόνο στις επιτρεπτές θέσεις, ενώ πατώντας fire και αριστερά ή δεξιά, αναγκάζετε τα τετράγωνα που βρίσκονται μέσα στον κέρσορα να περιστραφούν κατά μία θέση. Στόχος σας είναι να φέρετε τα μπλε τετράγωνα στην αριστερή στήλη της οθόνης, τα κόκκινα στην επόμενη, κ.ο.κ., μέσα σε περιορισμένο χρόνο, και χωρίς να υπερβείτε ένα ορισμένο πλήθος κινήσεων (κινήσεις του κέρσορα ή περιστροφές σχημάτων). Οι πρώτες πίστες είναι εύκολες, και σας βοηθούν να αναπτύξετε τεχνικές που θα σας είναι χρήσιμες αργότερα, όταν θα εμφανίζονται πιο δυσπρόσιτες θέσεις και οι θέσεις που μπορείτε να τοποθετήσετε τον κέρσορα λιγοστεύουν επικίνδυνα. Το πιο ενδιαφέρον, όμως, τμήμα του παιχνιδιού εμφανίζεται μετά την 32η πίστα (δηλαδή μόνο για 999.967 πίστες), όπου τα τετράγωνα δεν περιορίζονται σε ένα μόνο επίπεδο, αλλά σε δύο ή περισσότερα επίπεδα. Εδώ θα πρέπει να φέρετε πρώτα τα σωστά σχήματα στο κάθε επίπεδο, και στη συνέχεια να ασχοληθείτε με την το-



ποθέτησή τους στις σωστές τους θέσεις, πράγμα που, γενικά, δεν είναι και πολύ εύκολο.

Ευτυχώς, δεν χρειάζεται να παίξετε όλα τα επίπεδα μαζί: Υπάρχει ένα σύστημα κωδικών, ένας για κάθε πίστα, που σας επιτρέπει να συνεχίσετε από εκεί που φτάσατε την τελευταία φορά.

Αρκετά ενδιαφέρον και πολύπλοκο, αντισταθμίζει με το gameplay τα πολύ απλά γραφικά του και τον όχι πολύ καλό ήχο. Και όποιος φτάσει στην 999.999η πίστα, ας μας ειδοποιήσει...

Τα 10 Puzzle Games με μια ματιά

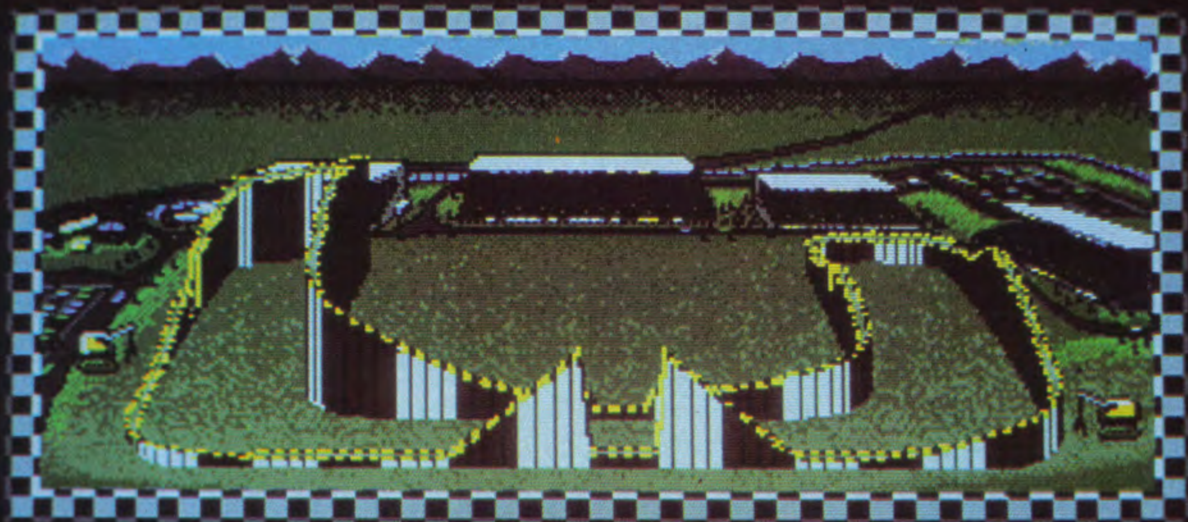
Τίτλος	Γραφικά	Animation	Ήχος	Ευκολία Χειρισμού	Ποιότητα Puzzles	Playability	Γενικά
Splitting Images	8	6	9	9	8	8	8
Locomotion	6	6	5	6	6	5	6
Brainstorm	5	7	4	7	8	7	7
Rebel	6	5	4	5	6	5	5
Deflektor	9	8	7	8	9	9	9
πR^2	7	7	6	8	6	7	7
Tetris	7	6	7	9	9	9	9
Never Mind	9	8	8	7	8	8	8
A whole new ball game	5	6	5	6	7	7	6
Mind Trap	5	—	5	8	9	7	7

Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10



OMNI SHOP
The Game Machine
Lucky You!
BAR
Τεχνικά χαρακτηριστικά του
OMNI SHOP
The Game Machine
1) hit games
2) game consoles
3) hit games
4) joysticks
5) hit games
6) hi-tech προϊόντα
7) και πολλά άλλα hit games

SOFTWARE



Stunt Car Racer

Είδος **RACING SIMULATION** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA - CBM 64/128 - SPECTRUM - IBM PC**

Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **MICRO STYLE** Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Δ. ΠΑΥΛΗΣ

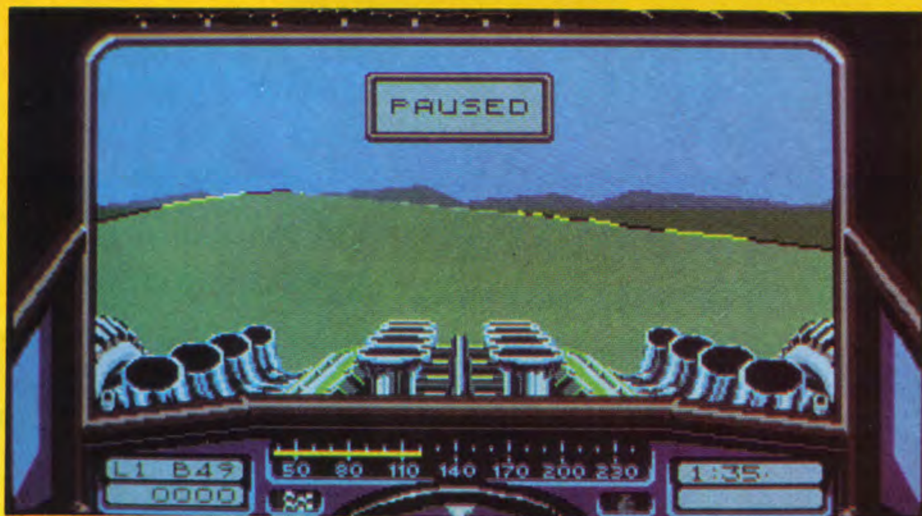
Ένα ακόμη racing game, σκέφτηκα όταν πρωτοείδα το παιχνίδι να με περιμένει στο γραφείο μου! Τα πράγματα όμως είναι διαφορετικά με το συγκεκριμένο πρόγραμμα, και θα μπορούσα εύκολα να πω ότι από τις πρώτες κιόλας γκαζιές, έμεινα αρκετά ικανοποιημένος απ' αυτό που έβλεπα στο monitor.

Έχετε φυσικά όλοι ακούσει για τους stunt men, τους ανθρώπους που τολμούν πράγματα φοβερά και τρομερά, στα γυρίσματα κάποιας ταινίας ή σε παραστάσεις, κόβοντας την ανάσα των κοινών θνητών. Μια μοναδική ευκαιρία λοιπόν σας παρουσιάζεται να αισθανθείτε τις δυνατές συγκινήσεις του επαγγέλματος, παίρνοντας μέρος σε αγώνες αυτοκινήτου για stunt men. Οι πίστες των αγώνων είναι αρκετά θεαματικές, μα και επικίνδυνες αφού διαθέτουν μεγάλα άλματα, μεγάλη κλίση σε κάποιες στροφές, και σε κάποια σημεία μεγάλη υψομετρική διαφορά από το έδαφος. Αυτό έχει μοιραία - για την έκβαση του αγώνα μα και για τη σωματική ακεραιότητά σας - αποτελέσματα, αν δεν δείξετε την απαιτούμενη προσοχή.

Όσο για το αυτοκίνητο που οδηγείτε, πρέπει να είστε περήφανοι. Πρόκειται για ένα θαύμα τεχνικής και τεχνολογίας. Διαθέτει κινητήρα V8, αναρτήσεις με μεγάλα περιθώρια απόσβεσης των κραδασμών, πολύ αποτελεσματικά φρένα και turbo boast με περιορισμένη όμως (λόγω καυσίμων) λειτουργία.

Το παιχνίδι διαθέτει 4 κατηγορίες, και σε καθεμιά απ' αυτές λαμβάνουν μέρος τρεις οδηγοί. Για να φτάσετε βέβαια να αγωνίζεστε στην πρώτη κατηγορία, θα πρέπει να «επενδύσετε» αρκετές ώρες πάνω στο τιμόνι.

Σε κάθε κατηγορία αντιστοιχούν δύο πίστες, που δυσκολεύουν όσο ανεβαίνουμε κατηγορία. Θα ήταν φυσικά πολύ χρήσιμο, πρωτού μπείτε στη διαδικασία του πρωταθλήματος, να περάσετε από την επιλογή Practice, όπου μπορείτε να εξασκειθείτε στις διάφορες πίστες. Ξεκινώ-



REVIEW

STUNT CAR RACER: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Όσο υπάρχει προσωπικός ανταγωνισμός, το παιχνίδι είναι πολύ ενδιαφέρον. Εκείνο όμως που δεν έχω καταλαβει, είναι γιατί θα πρέπει, για να διασκεδάσω, να κουβαλάω μαζί μου και τον υπολογιστή μου; Και εκτός αυτού, όσοι δεν έχουν Atari ή Amiga, γιατί πρέπει να στερούνται την επιλογή 2 players head to head;

Γ. Κυπαρίσσης

ντας τους αγώνες του πρωταθλήματος, πρέπει να τρέξετε την κάθε πίστα δύο φορές, μια με καθέναν από τους αντιπάλους σας. Το πρόγραμμα εκφράζει μια πολύ σωστή άποψη για το πώς πρέπει να είναι τα παιχνίδια που θέλουν να χρησιμοποιούν 3D σχεδιασμό. Αυτό το διαπιστώνει κανείς από την πρώτη κιόλας βόλτα πάνω στην πίστα. Τρομερή αίσθηση όταν μπαίνεις σε στροφή με κλίση, καθώς και όταν περνάς τη ράμπα. Βέβαια, αρκετές φορές γίνονται λάθος εκτιμήσεις σχετικά με την ταχύτητα εισόδου στη στροφή, με αποτέλεσμα το αυτοκίνητο να εκτελεί... χαμηλή πτήση, που καταλήγει τελικά σε ανώμαλη προσγείωση! Οι ζημιές του αυτοκινήτου εμφανίζονται με τη μορφή ρωγμής ή τρύπας στο roll bar. Αν μάλιστα αυτό γίνει αρκετές φορές, θα δείτε το όμορφο αμαξάκι σας να έχει «φυτευτεί» δίπλα σε μερικά εξίσου όμορφα χορταράκια. Το turbo λειτουργεί όταν έχετε πατημένο το fire-button. Επειδή όμως δεν διαρκεί σε όλο τον αγώνα, λόγω περιορισμού στα καύσιμα, καλύτερα να το χρησιμοποιείτε επιλεκτικά.

Στις εκδόσεις για Atari ST και Amiga, το πρόγραμμα διαθέτει ένα σημαντικό πλεονέκτημα: Επιτρέπει στους χρήστες να παίξουν απευθείας σαν αντίπαλοι, αν και εφόσον συνδέσουν δύο υπολογιστές μαζί (Atari - Atari ή Amiga - Amiga). Και τότε το παιχνίδι γίνεται πολύ πιο ενδιαφέρον, μα και πιο διασκεδαστικό. Η πολύ καλή κίνηση του αυτοκινήτου και η ρεαλιστική απεικόνιση της τρισδιάστατης οθόνης, κάνουν τα όχι και τόσο καλά γραφικά να περνούν σχεδόν απαρατήρητα.

Αν και δεν υπάρχει μουσικό θέμα, τα ηχητικά εφέ είναι καλά. Σαν γενικό συμπέρασμα, θα λέγαμε ότι πρόκειται για ένα αξιόλογο πρόγραμμα, που ξεφεύγει μάλιστα απ' το συνηθισμένο μοτίβο των racing games.
(Το είδαμε σε Amiga)

7.5 ΓΡΑΦΙΚΑ	9.0 SCROLLING
7.1 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	8.5 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

The Cycles

Είδος **BIKE SIMULATOR** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ**
Κατασκευαστής **ACCOLADE** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Test Drive, Test Drive II και Grand Prix, είναι ονόματα που μάλλον έχουν αφήσει εποχή, στον τομέα του driving simulation. Η Accolade είναι ειδική στο να φτιάχνει παιχνίδια οδήγησης αυτοκινήτου. Το The Cycles είναι η πρώτη προσπάθειά της, το ντεμπούτο της, στο χώρο των μοτοσικλετών. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που χωρίζεται σε τρία σκέλη: Practice, single race και παγκόσμιο πρωτάθλημα. Στην οθόνη που βλέπετε μόλις φορτώσει το παιχνίδι, διαλέγετε σε ποιό από τα τρία σκέλη θα μπειτε, ένα από τα πέντε επίπεδα δυσκολίας, βάζετε το όνομά σας και, τέλος, λέτε στο παιχνίδι πόσους γύρους θα είναι ο κάθε αγώνας. Όσον αφορά τα επίπεδα δυσκολίας, να πούμε ότι στα δύο πρώτα οι αλλαγές ταχυτήτων γίνονται αυτόματα, ενώ στα υπόλοιπα τις κάνει ο παίκτης. Φυσικά, εκτός από τις αλλαγές των ταχυτήτων, δυσκολεύουν και άλλα πράγματα, όσο ανεβαίνετε επίπεδο: Μπορεί να σπάσει η μηχανή σας αν μπαίνετε στα κόκκινα, οι αντίπαλοι είναι πιο επικίνδυνοι και διάφορα άλλα.

Μετά από αυτό, διαλέγετε τα κυβικά με τα οποία θα τρέξετε. Όπως ξέρετε, στο παγκόσμιο πρωτάθλημα υπάρχουν τρεις κατηγορίες: Τα 125, τα 250 και τα 500 κυβικά. Έχετε στη διάθεσή σας αρκετά αξιόλογες μηχανές και στις τρεις κατηγορίες, ή τουλάχιστον αξιόλογα είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά που σας λέει το παιχνίδι ότι έχουν. Κατόπιν αυτού, τελειώνουν τα αστεία και βγαίνετε στην πίστα, μπροστά από τη γραμμή της εκκίνησης. Πατήστε τέρμα γκάζι, καρφώστε μια πρώτη, και μπορείτε να απολαύσετε ένα θεαματικό ξεκίνημα με σούζα. Στην οθόνη βλέπετε το δρόμο (βέβαια), και στο κάτω μέρος της, ένα τμήμα του κόκπιτ της μοτοσικλέτας. Περιλαμβάνει το στροφόμετρο (είναι πολύ χρήσιμο, και καλά θα κάνετε να το συμβουλεύεστε) και τα χέρια του οδηγού με τα κλιπ-ονς. Όταν στρίβετε, το τμήμα της μηχανής που βλέπετε, παίρνει την ανάλογη κλίση. Στο επάνω μέρος της οθόνης, υπάρχει μια ζώνη με τα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού: Καθρέφτης, κοντέρ, ένας μίνι χάρτης της πίστας και διάφορα άλλα χρήσιμα. Στον τομέα των γραφικών, το παιχνίδι είναι συνηθισμένα καλό: Ο δρόμος κινείται αρκετά ομαλά, το ίδιο και η μηχανή, ενώ υπάρχουν και κάποια background graphics που στρίβουν ανάλογα με τη γωνία που τα βλέπετε.

THE CYCLES: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Καλό, αλλά λίγο. Αυτό είναι το συμπέρασμα, μετά από εκτεταμένη μελέτη του παιχνιδιού. Σαν μηχανόβιος που σέβεται τον εαυτό του, έπαιξα αρκετά με το The Cycles. Θα το ήθελα πιο ρεαλιστικό.

Δ. Παυλής



Εκεί που το παιχνίδι έχει πρόβλημα, είναι στον τομέα του ελέγχου. Ακόμα και κάποιος που έχει οδηγήσει μόνο μια φορά μοτοσικλέτα, ξέρει πως όταν μπαίνουμε στη στροφή με 140-150 Km/h και πλακωνόμαστε στα φρένα, πέφτουμε. Γενικά πάντως, στο παιχνίδι πέφτετε μόνο αν ακουμπήστε κάποια άλλη μηχανή. Βέβαια, δεν είναι μόνο αυτό. Το παιχνίδι έχει και μερικά άλλα μελανά σημεία στον έλεγχο: Η μηχανή είναι αρκετά άκαμπτη, και στρίβει πολύ απότομα. Νομίζω πως σε αυτόν τον τομέα, καθώς και στον τομέα του ήχου, η Accolade θα μπορούσε να τα έχει πάει καλύτερα. Υποψιάζομαι πως έχει διατηρήσει αρκετές από τις ρουτίνες του Test Drive, οι οποίες μπορεί να είναι πολύ καλές για αυτοκίνητο, δεν είναι όμως για μοτοσικλέτα. Αν δεν ενδιαφέρεστε και τόσο πολύ για ρεαλιστική εξομοίωση, το The Cycles μάλλον θα σας αρέσει. Αλλιώς...

(Το είδαμε σε Amiga).



ΓΡΑΦΙΚΑ



ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ



ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ



ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



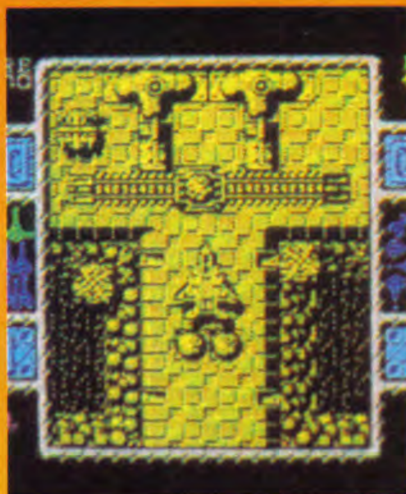
Arcade Collection Vol. 1

Είδος **ARCADE COMPILATION** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **PLAYERS** Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Οι Players είναι μια εταιρία ειδικευμένη στο να φτιάχνει προγράμματα χαμηλού κόστους, αυτά που λέμε budget games. Το Arcade Collection Vol. 1 είναι μια συλλογή, που αποτελείται από τρία ακυκλοφόρητα - στη χώρα μας - προγράμματα. Το πρώτο ονομάζεται Spooked και είναι ένα arcade adventure παιχνίδι που εξελίσσεται μέσα σε ένα κάστρο. Οδηγείτε έναν ανθρωπάκο και προσπαθείτε να αποφύγετε σκελετούς, φαντάσματα και διάφορα άλλα ενοχλητικά πράγματα. Σκοπός σας είναι να μάθετε τα κατάλληλα ξόρκια, που θα σας βοηθήσουν ν' απαλλαγείτε από τους εχθρούς σας, για να καταλήξετε να παίζετε κρεμάλα με τον αρχι-μάγο. Το παιχνίδι ισχυρίζεται πως έχει 384 διαφορετικά δωμάτια, και αυτό πρέπει





μάλλον να είναι αλήθεια, αφού ερεύνησα αρκετά.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά συμπαθητικά, αν και θα μπορούσαν να έχουν περισσότερο χρώμα. Ωστόσο, πρέπει να ομολογήσουμε πως οι πίστες του είναι αρκετά πρωτότυπα σχεδιασμένες.

Το δεύτερο παιχνίδι είναι διαφορετικού κλίματος. Ονομάζεται Tomcat και ανήκει στην οικογένεια των shoot 'em up. Οδηγείτε ένα αεροσκάφος F-145 Tomcat της Αμερικανικής Πολεμικής Αεροπορίας, και έχετε σαν αποστολή να καταστρέψετε ένα τεχνητό νησί του εχθρού, γεμάτο από αμυντικά συστήματα. Το αεροσκάφος σας είναι εφοδιασμένο με ένα πολυβόλο και μερικά άλλα σπέσιαλ όπλα που βρίσκετε στο νησί. Έχετε να αντιμετωπίσετε τα εχθρικά πυρά των βάσεων εδάφους, και όλες τις άλλες αντιξοότητες των αερομαχιών.

Τα γραφικά του Tomcat κρίνονται μάλλον μέτρια. Η οθόνη σκρολάρει από πάνω προς τα κάτω - και λίγο προς τα πλάγια, σε κάποια σημεία. Λείπουν και από εδώ τα χρώματα, αλλά το gameplay είναι αρκετά ελκυστικό.

Το τρίτο παιχνίδι της παρέας, το Shark, σας βάζει να κάνετε μια βουτιά από τον αέρα στη θάλασσα. Είστε ο κυβερνήτης ενός πρωτότυπου μαχητικού υποβρυχίου, και πρέπει να διασπάσετε την αμυντική γραμμή του εχθρού και να του πάρετε κάποια απόρρητα έγγραφα που σας έχει κλέψει. Το Shark είναι κι αυτό shoot 'em up, αλλά είναι λίγο πιο σύνθετο από το Tomcat. Έχετε να προσέξετε την ενέργειά σας που κατεβαίνει, να πάρετε κάποια bonus όπλα που υπάρχουν (και να τα χρησιμοποιήσετε σε ανάλογες περιπτώσεις) και να προσέξετε τους κακούς. Το παιχνιδάκι είναι πλάγιου scrolling και αρκετά ενδιαφέρον. Τα γραφικά του είναι ανάλογης υποβρύχιας ατμόσφαιρας, και το gameplay του καλό. Μάλλον το πιο αξιόλογο κομμάτι της συλλογής.

ARCADE COLLECTION VOL. 1: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είναι οπωσδήποτε κάτι διαφορετικό. Τουλάχιστον παίζουμε παιχνίδια που δεν ξέρουμε. Νέο αίμα, βρε παιδί μου. «Από μικρό και από τρελό», λέει η παροιμία...

Δ. Παυλής

Το Arcade Collection είναι αρκετά καλό σαν σύνολο. Μπορεί να είστε διστακτικοί στις συλλογές που δεν περιέχουν τρανταχτά ονόματα, αλλά αποτελούν μια καλή εναλλακτική λύση στο ρυθμό των super hit games (τα οποία ενίοτε είναι και super... σούπα games). Κάτι σαν τις ανεξάρτητες μουσικές παραγωγές...

(Το είδαμε σε Amstrad).



ΑΞΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Arcade Collection Vol. 2

Είδος **ARCADE COMPILATION** Υπολογιστής **COMMODORE ■ SPECTRUM ■ AMSTRAD** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **PLAYERS**

Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

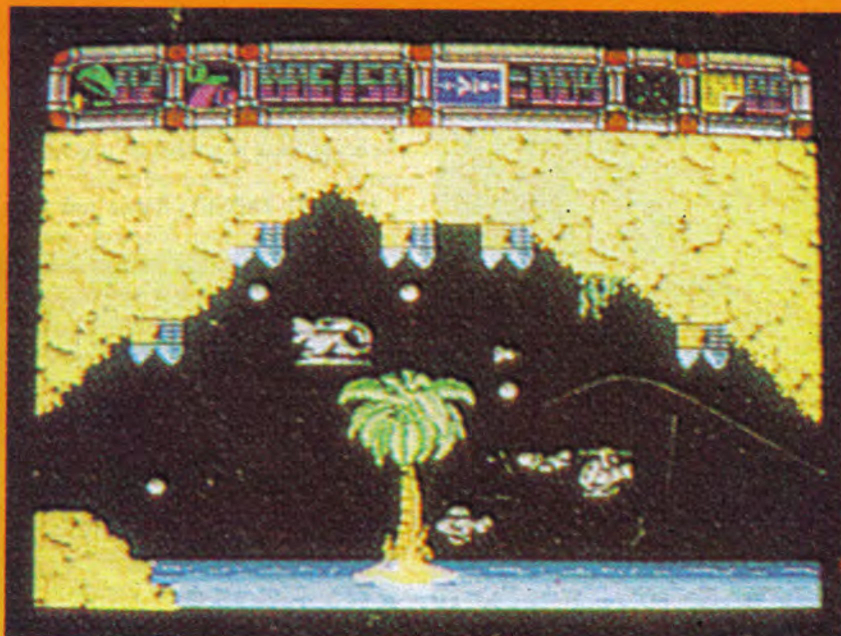
Δ. ΠΑΥΛΗΣ

Ανέκαθεν, τα compilation αποτελούσαν μια καλή πρόταση. Όταν μάλιστα πρόκειται και για συλλογή απο εντελώς νέα παιχνίδια, που δεν έχουν κυκλοφορήσει μόνα τους, όπως συμβαίνει με το Arcade Collection, τότε το πράγμα φαίνεται ακόμη πιο ενδιαφέρον. Η συλλογή αυτή, λοιπόν, περιλαμβάνει 3 παιχνίδια. Το Moving Target, το Taskforce και το Cobra Force. Ας δούμε όμως το καθένα απ' αυτά ξεχωριστά.

MOVING TARGET: Κάπου στα βάθη της Νοτιοαμερικανικής ζούγκλας, βρίσκονται κρυμμένες 4 βόμβες, που έχουν κλαπεί από το αρχηγείο μυστικών αποστολών της CIA. Εσείς, σαν γενναίος πράκτορας και πολεμιστής, πρέπει να βρείτε καθεμιά από τις βόμβες και να την τοποθετήσετε στη θέση στην οποία θα έρπεπε να βρίσκεται. Η αποστολή όμως αυτή δεν είναι και τόσο απλή όσο φαίνεται. Οι βόμβες αυτές φυλάγονται από το στρατό του σατανικού «Δούκα» της Columbia. Προσέξτε λοιπόν τους οπλισμένους αντιπάλους σας, και τα εκπαιδευμένα σκυλιά που θέτουν σε κίνδυνο τη σωματική σας ακεραιότητα. Κάθε επαφή με τους αντιπάλους ή τα πυρά τους, μειώνει την ενέργεια που διαθέτετε, και για να την ανακτήσετε, πρέπει να βρείτε και να δοκιμάσετε την τροφή που υπάρχει κρυμμένη στο δρόμο σας.

Από πλευράς γραφικών, το παιχνίδι βρίσκεται μάλλον σε χαμηλά επίπεδα. Η κίνηση πάντως των sprites στην οθόνη γίνεται με ικανοποιητική ταχύτητα, ενώ η μουσική,

SOFTWARE REVIEW



ARCADE COLLECTION VOL. 2: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τα παιχνίδια αυτής της συλλογής μου θύμισαν περασμένες εποχές, που έφταναν στα χέρια μου κατά δεκάδες τέτοια παιχνίδια μέτριου επιπέδου. Μήπως λοιπόν οι συλλογές με ακυκλοφόρητα προγράμματα κρύβουν τον κίνδυνο των παιχνιδιών που δεν μπορούν να σταθούν μόνα τους στην αγορά;

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

χωρίς να αποτελεί κάτι το ξεχωριστό, στέκεται σε καλά επίπεδα. Σίγουρα όμως, το Moving Target δεν είναι από τα παιχνίδια που μπορούν να σε κρατήσουν για αρκετή ώρα μπροστά στο monitor.

TASKFORCE: Και εδώ ο ρόλος σας δεν είναι άλλος απ' αυτόν του γενναίου μαχητή. Η διαφορά είναι ότι εδώ το όπλο σας είναι ένα μικρό διαστημόπλοιο. Περνώντας από πίστες που χρησιμοποιούν διάφορα αμυντικά συστήματα (ρομπότ, ελικόπτερα κ.λπ.), πρέπει να πυροβολείτε τα βαρέλια με καύσιμα που έχουν πάνω τους αριθμούς. Τα όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιείτε, αυξάνονται όσο προχωράτε, ενώ μπορούν να εναλλάσσονται, με το πάτημα του Space-bar. Κάθε level έχει 20 πίστες, και για να περάσετε στο επόμενο, πρέπει να σκοτώσετε τον φρουρό εξόδου.

Η έκδοση για Commodore, την οποία χρησιμοποιήσαμε για το review, είναι αρκετά καλή, και σαφώς καλύτερη από το προηγούμενο παιχνίδι του compilation. Στον Amstrad όμως και τον Spectrum, το παιχνίδι είναι διαφορετικό: Έχει άλλο σενάριο, και δεν ακολουθείται η ίδια τακτική για να παιχτεί. Αξιοσημείωτο στην έκδοση του Commodore είναι και το ότι η κατανομή του βαθμού δυσκολίας είναι ανάλογη με τα levels.

COBRA FORCE: Άλλη μια δύσκολη αποστολή ξεκινά. Αυτή τη φορά πρωταγωνιστείτε πιλοτάροντας ένα ελικόπτερο AH-IW Super Cobra. Ένα από τα πιο εξελιγμένα μαχητικά ελικόπερα, που διαθέτει τα ακόλουθα όπλα: Ένα απλό πυροβόλο M 197 20 mm, απλούς πυραύλους, τηλεκατευθυνόμενους πυραύλους, βόμβες και - φυσικά - ασπίδα προστασίας, που διαρκεί όμως λίγα δευτερόλεπτα από την ενεργοποίησή της. Τα πυρομαχικά σας όμως δεν είναι απεριόριστα, γι' αυτό φροντίστε να μην τα σπαταλάτε άσκοπα. Η αποστολή σας θα μπορούσε να χαρακτηριστεί κλασική, όχι όμως και απλή. Βγάλτε απ' τη μέση οτιδήποτε σας εμποδίζει να βρεθείτε στο επόμενο stage. Και θυμηθείτε: Σε αυτές τις αποστολές, δεν χωράνε συναισθηματισμοί!





Αν και το πρώτο παιχνίδι της συλλογής δεν είναι και πολύ καλό, τα υπόλοιπα δύο κρατάνε το πακέτο σ' ένα καλό επίπεδο. Πιστεύω πάντως πως υπήρχαν τα περιθώρια και για κάτι καλύτερο. Τα γραφικά (συνολικά) είναι απλώς καλά, ενώ η μουσική κινείται σε πιο καλά επίπεδα. Το gameplay του Moving Target είναι σαφώς κατώτερο των υπόλοιπων δύο. Το γεγονός πάντως ότι πρόκειται για καινούργια παιχνίδια, είναι στα θετικά αυτού του compilation. (Το είδαμε σε Commodore).



ΑΞΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

PIXEL Software Boutique



SHINOBI

Η μαγεία των martial arts, μαζί με την αγωνία της αναζήτησης.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP110SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP110CC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP110AC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP110AD	2550	2300

DOUBLE DRAGON

Το φοβερό Martial Arts game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP103SC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP103CC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP103AC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP103AD	2550	2300
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP103PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP103PC3	3500	3150

TIME SCANNER

Μπορεί να έχετε παίξει με πολλά φλίπερ... όχι όμως με ένα τέτοιο φλίπερ!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP087SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP087AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP087AD	2400	2150

BLUE ANGELS

Ένας πρωτότυπος εξομοιωτής πτήσης με ακροβατικά σμήνη.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	GP146CC	2500	1800
Δισκέτα για Commodore	GP146CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga	GP146CA	3550	3200
Δισκέτα για Atari ST	GP146ST	3550	3200
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP146PC5	3550	3200
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP146PC3	3550	3200

RAINBOW ISLANDS

Ένα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P141SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P141AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P141CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	P141CD	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	P141ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P141CA	3500	3150

WILD STREETS

Νομίζετε ότι είστε ασφαλείς όταν περπατάτε στο δρόμο; Λάθος!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP143SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP143AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP143CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP143AD	3000	2700
Δισκέτα για Atari ST	GP143ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP143CA	3500	3150

SHADOW OF THE BEAST

Το καταπληκτικό παιχνίδι της Psygnosis, με τα πολλά scrolling levels.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	DP142CA	5900	5300



NINJA WARRIORS

Οι πολεμικές τέχνες είναι ο μόνος τρόπος επιβίωσης σε αυτό το game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP130SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP130AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP130CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP130AD	2550	2300
Δισκέτα για Amiga	GP130CA	2550	2300

KICK OFF

Ετοιμαστείτε για ένα απ' τα καλύτερα football games που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP069SC	1800	1600
Κασέτα για Commodore	GP069CC	1800	1600
Κασέτα για Amstrad	GP069AC	1800	1600
Δισκέτα για Amstrad	GP069AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP069ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP069CA	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP069PC5	3500	3150

TEST DRIVE II (THE DUEL)

Το φοβερό αυτό driving game, σε νέα έκδοση.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP131SC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP131CC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP131AC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP131AD	2550	2300
Δισκέτα για Amiga	GP131CA	2550	2300
Δισκέτα για IBM	GP131PC	3500	3300

BOMBER

Το ρεαλιστικό αυτό air combat simulator είναι περισσότερο εμπειρία, παρά παιχνίδι.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP145SC	2200	2000
Κασέτα για Commodore	GP145CC	2200	2000
Δισκέτα για Amiga	GP145CA	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP145PC5	7500	6750

JACK NICKLAUS GOLF

Το δημοφιλές σπορ, σε μια πολύ καλή μεταφορά σε computer game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP144SC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP144AC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP144CC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP144AD	3000	2700
Δισκέτα για Atari ST	GP144ST	3550	3200
Δισκέτα για Amiga	GP144CA	3550	3200
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP144PC5	3550	3200
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP144PC3	3550	3200

BEACH VOLLEY

΄Ενα πολύ καλό volley game. Θα σας συναρπάσει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	P106CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari	P106ST	3500	3150

CABAL

Μετά τα arcade rooms, το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και στους υπολογιστές.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P119AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P119AD	2400	2150

THE UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P118SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P118CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P118AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P118AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P118CD	2000	1800

CAPTAIN FIZZ

Ποιός είναι ο μυστηριώδης Captain Fizz;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP128ST	3400	3100
Δισκέτα για Amiga	DP128CA	3400	3100
Δισκέτα για Commodore	DP128CD	2600	2350
Κασέτα για Spectrum	DP128SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP128CC	1800	1650

CHRONO QUEST

Ταξίδι μέσα στο χρόνο. Θα τα καταφέρετε;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM	DP133PC	3700	3350
Δισκέτα για Amiga	DP133CA	3700	3350

OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P121SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P121AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P121CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	P121CD	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	P121AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari	P121ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P121CA	3500	3150

BAAL

΄Ενα απ' τα πιο παράξενα games της Psygnossis.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP127ST	3400	3100
Δισκέτα για Amiga	DP127CA	3400	3100
Δισκέτα για Commodore	DP127CD	2600	2350
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	DP127PC5	3700	3350
Δισκέτα 3.5" για IBM	DP127PC3	3700	3350
Κασέτα για Commodore	DP127CC	1800	1650

HIGH STEEL

΄Ενα πολύ ενδιαφέρον arcade game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για SPECTRUM	DP138SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP138CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	DP138CD	2400	2150

JAWS

Σίγουρα κανείς δεν θέλει να καταλήξει στην κοιλιά ενός καρχαρία. Το θέμα είναι αν μπορεί.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP137ST	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP137CA	3400	3050
Δισκέτα για Amstrad	DP137AD	2400	2150
Κασέτα για Spectrum	DP137SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP137CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	DP137SC	1800	1650

MEGA MIX

Μια πολύ δυνατή συλλογή: Barbarian II, Dragon Ninja, Real Ghostbusters και Operation Wolf.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P129SC	3000	2700
Κασέτα για Commodore	P129CC	3000	2700
Κασέτα για Amstrad	P129AC	3000	2700

NEVER MIND

Φαίνεται σαν ένα απλό puzzle game. Αλλά δεν είναι.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP136ST	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP136CA	3400	3050
Δισκέτα για IBM (μόνο με EGA)	DP136PC	3700	3350

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P108AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P108CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P108AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	P108ST	3500	3150

SHINOBI

Πολεμικές τέχνες και μυστήριο είναι τα συστατικά αυτού του παιχνιδιού.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S147	8600	7750

DOUBLE DRAGON

Αντιμετωπίστε τους κάθε λογής αλήτες, στους δρόμους των κακόφημων συνοικιών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S149	8600	7750

BANK PANIC

Οι παράνομοι είναι αδίστακτοι. Θα μπορέσετε να σώσετε την τράπεζα;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S150	5200	4700

ZILION II

΄Ενα φοβερό shoot 'em up παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S158	7900	7100

GREAT BASKETBALL

Ζήστε συναρπαστικές στιγμές, στο μόνο σπορ που αντιπροσωπεύει τη χώρας μας στο εξωτερικό.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S152	7900	7100

ALTERED BEAST

Ανακαλύψτε το κτήνος που κρύβεται μέσα σας και χρησιμοποιήστε το ενάντια στο κακό. ΄Ενα εξαίρετο action game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S157	8600	7750

WONDER BOY III

Οι περιπέτειες του «παιδιού με το πατίνι», σε επικίνδυνους κόσμους.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S163	9600	8650

LORD OF THE SWORD

Το ξίφος σας είναι το μόνο σας όπλο. Εκμεταλλευτείτε το όσο μπορείτε καλύτερα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S165	8600	7750

CHOPLIFTER

Τα ελικόπτερα είναι, ίσως, τα πιο επικίνδυνα ιπτάμενα όπλα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S162	7900	7100



GREAT BASEBALL

Το αγαπημένο σπορ των Αμερικανών, τώρα και για σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S151	7900	7100

MAZE HUNTER 3D

Αγωνιώδης αναζήτηση μέσα στο λαβύρινθο. Μόνο για 3D Glasses.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S167	8600	7750

MY HERO

Είστε ο δυνατότερος της γειτονιάς. Προφυλάξτε την από τους κακούς.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S168	5200	4700

ACTION FIGHTER

΄Ενα πολύ σκληρό shoot 'em up.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S169	7900	7100

GREAT GOLF

΄Ενα άθλημα μόνο για sportsmen.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S153	7900	7100

FALLEN ANGEL

Αν κάπου δείτε ένα πράσινο μπερέ, να ξέρετε ότι ο εχθρός του εγκλήματος είναι εκεί.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	DP135SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP135CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	DP135CD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	DP135ST	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP135CA	3400	3050
Δισκέτα για IBM	DP135PC	3700	3350

BALLISTIX

Οι μπάλες δεν είναι μόνο για αθλητισμό.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM PC (CGA ή EGA)	DP139PC	3700	3350

CHASE H.Q.

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P120SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P120CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P120AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P120AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P120CD	2000	1800
Δισκέτα για Atari ST	P120ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P120CA	3500	3150



GHOST-BUSTERS 2

Ένα game με θέμα παρμένο από τη δημοφιλή αυτή ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP113SC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP113AC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP113CC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP113AD	2550	2300

OUTLANDS

Όσοι έπαιξαν με αυτό το game, δεν μετάνιωσαν. Απλώς έφυγαν πολύ μακριά...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM	DP134PC	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP134CA	3400	3050

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game με θέμα παρμένο απ' την τελευταία ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P106SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P106AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P106AD	2400	2150
Δισκέτα για Amiga	P106CA	3500	3150

SEGA SOFTWARE BOUTIQUE

WORLD SOCCER

Ποδόσφαιρο!!! Τι άλλο να ζητήσει κανείς;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S154	7900	7100

GHOST-BUSTERS

Μετά την ταινία, το παιχνίδι. "Who U gonna call?".

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S156	9600	8650

AFTERBURNER

Το συναρπαστικό shoot 'em up που αγαπήθηκε και παίζεται μανιωδώς.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S155	8600	7750

THUNDERBLADE

Καταιγιστική δράση με ελικόπτερα είναι το κύριο χαρακτηριστικό αυτού του παιχνιδιού.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S148	8600	7750

KUNG FU KID

Είστε μικρός και γνώστης του Kung Fu. Ζήστε αξέχαστες περιπέτειες.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S170	7900	7100

GOLVELLIUS

Αν τα role playing games σας αρέσουν, τότε το παιχνίδι αυτό είναι ό,τι πρέπει.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S159	8600	7750

FANTASY ZONE

Πολεμικές τέχνες και μυστήριο είναι τα συστατικά αυτού του παιχνιδιού.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S161	7900	7100

FANTASY ZONE: THE MAZE

Πολλοί λένε ότι μια φορά είναι αρκετή. Μερικές φορές όμως, οι κακοί επιστρέφουν δυνατότεροι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S160	7900	7100

MISSILE DEFENCE 3

Ένα shoot 'em up που παίζεται φορώντας τα 3D Glasses.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S166	8600	7750

CAPTAIN SILVER

Ένα action game που παίζαμε πριν ένα περίπου χρόνο στα arcade rooms.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S164	8600	7750





Blue Angels
FORMATION FLIGHT SIMULATION
ACCOLADE

• Τώρα μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε μερικά απ' τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά απ' τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε.

• Πώς?

Απλά συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

Προς Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

HARD DRIVIN'

Αν είστε από τους σκληρούς οδηγούς, τότε το game αυτό είναι για σας ό,τι πρέπει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP114SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP114AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP114CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP114AD	2550	2300
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP114PC5	3500	3150

F-16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό Air Combat Simulator!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP037CA	4900	4400
Δισκέα για ATARI ST	GP037ST	4900	4400
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP037PC5	4900	4400
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP037PC3	4900	4400

MAGNUM FOUR

Ίσως η δυνατότερη συλλογή που έχετε αγοράσει: After-burner, Double Dragon, Operation Wolf και Test Drive.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	P140CA	4900	4400
Δισκέτα για Atari	P140ST	4900	4400

GEMINI WING

Ένα shoot'em up στα όρια του θρίλερ.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP090AC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP090AD	2550	2300
Κασέτα για Spectrum	GP090SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP090CC	1860	1700

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης, 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ ______

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

****Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.***

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

TOP GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

* SPECTRUM *

1	(2)	↑	**BATMAN** (OCEAN)
2	(1)	↓	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(4)	↑	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4	(-)	*	**RENEGADE III** (IMAGINE)
5	(7)	↑	**BASKET MASTER** (DINAMIC/IMAGINE)
6	(3)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
7	(-)	*	**CABAL** (OCEAN)
8	(-)	*	**SHINOBI** (VIRGIN)
9	(9)	●	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
10	(-)	*	**GHOSTBUSTERS 2** (ACTIVISION)

* AMSTRAD *

1	(1)	●	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(8)	↑	**BATMAN** (OCEAN)
3	(3)	●	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
4	(4)	●	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
5	(6)	↑	**SILKWORM** (VIRGIN)
6	(10)	↑	**SHINOBI** (VIRGIN)
7	(-)	*	**CABAL** (OCEAN)
8	(2)	↓	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
9	(-)	●	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
10	(9)	↓	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)

*** TOP 20 ***

1	(1)	●	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(2)	●	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(9)	↑	**BATMAN** (OCEAN)
4	(5)	↑	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
5	(14)	↑	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
6	(-)	*	**CABAL** (OCEAN)
7	(3)	↓	**KICK OFF** (ANCO)
8	(20)	↑	**SHINOBI** (VIRGIN)
9	(12)	↑	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
10	(-)	*	**THE SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
11	(13)	↑	**RENEGADE III** (OCEAN)
12	(8)	↓	**SILKWORM** (VIRGIN-MASTERTRONIC)
13	(7)	↓	**SKWEEK** (LORICIELS)
14	(4)	↓	**BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
15	(11)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
16	(10)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
17	(-)	*	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
18	(-)	*	**HARD DRIVIN'** (DOMARK)
19	(6)	↓	**DRAGON NINJA** (IMAGINE)
20	(-)	*	**GHOSTBUSTERS 2** (ACTIVISION)



* COMMODORE *

1	(2)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(3)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(6)	↑	**BATMAN** (OCEAN)
4	(1)	↓	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
5	(4)	↓	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
6	(-)	*	**CABAL** (OCEAN)
7	(8)	↑	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
8	(7)	↓	**SILKWORM** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
9	(-)	*	**SHINOBI** (VIRGIN)
10	(-)	*	**KICK OFF** (ANCO)

* ATARI ST/ AMIGA *

1	(1)	●	**KICK OFF** (ANCO)
2	(6)	↑	**BATMAN** (OCEAN)
3	(8)	↑	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
4	(4)	●	**SKWEEK** (LORICIELS)
5	(3)	↓	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
6	(5)	↓	**ROBOCOP** (OCEAN)
7	(-)	*	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
8	(7)	↓	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
9	(-)	*	**HARD DRIVIN'** (DOMARK)
10	(-)	*	**BEACH VOLLEY** (OCEAN)

Η ανανέωση που περιμέναμε τόσο καιρό, έγινε: Πολλές νέες είσοδοι και ανακατατάξεις. Το Robocop πάντως δεν φαίνεται να το κουνάει τίποτα απ' τη θέση του (για πόσο καιρό ακόμα, άραγε;;).
Ψηλότερη νέα είσοδος (Power Peak), γι' αυτόν το μήνα, το Cabal. Καλό μήνα.

SPECIAL

RAINBOW

Του Κ. Βασιλάκη

Μια φορά και έναν καιρό, ζούσαν δύο ανθρωπάκια, ο Bub και ο Bob, τα οποία ήταν πολύ αγαπημένα. Τα ανθρωπάκια αυτά όμως μπήκαν, λόγω της πολύ δυνατής φιλίας τους, στο στόχαστρο του Von Blubba, που παρά το αστείο του όνομα, ήταν άρχοντας του σκότους και είχε πάρα πολύ ισχυρές μαγικές ικανότητες. Τις μαγικές ικανότητές του, λοιπόν, ο Von Blubba τις χρησιμοποίησε πάνω στους ανυποψίαστους Bub και Bob, και τους μεταμόρφωσε σε βροντόσαυρους που πετούσαν φούσκες από το στόμα τους. Όπως θα καταλάβατε, ο Bub και ο Bob ήταν οι κεντρικοί ήρωες του γνωστού μας Bubble Bobble, που είχε κυκλοφορήσει στα coin-ops στις αρχές του '87, και μεταφέρθηκε αργότερα στους υπολογιστές από την Firebird.

Το Bubble Bobble είχε τεράστια επιτυχία, τόσο ως coin-op, όσο και ως computer game, και αυτό δεν άφησε ασυγκίνητη τη μαμά - Taito, όπως ήταν άλλωστε φυσικό. Έτσι, μετά από μια αποτυχημένη προσπάθεια παραγωγής ενός διαδόχου του Bubble Bobble στο πρόσωπο του "Dream Islands", ήρθε το "Rainbow Islands", ή "Rainbow Islands - The story of Bubble Bobble II", όπως είναι ο πλήρης τίτλος του.

Φυσικά, κάπως έπρεπε να δικαιολογηθεί το γιατί ο Bub και ο Bob επέστρεψαν στην ενεργό δράση, μετά από την όχι ευκαταφρόνητη δοκιμασία που υπέστησαν στις 100 πίστες του Bubble Bobble. Οι Ιάπωνες αποδείχθηκαν αρκετά ευρηματικοί στα σενάρια.

Αφού λοιπόν ο Bub και ο Bob κατάφεραν να περάσουν από τις 100 πίστες του Bubble Bobble και να ξανακερδίσουν έτσι την ανθρώπινη μορφή τους (ή τέλος πάντων μια μορφή που έμοιαζε περισσότερο στην ανθρώπινη απ' ό,τι η μορφή του βροντόσαυρου), αποφάσισαν να ξαναφτιάξουν τη ζωή τους, και έτσι κατασκεύασαν τα «νησιά του ουράνιου τόξου», τα οποία θα χρησιμοποιούσαν ως κατοικία. Σύντομα απέκτησαν και άλλους συγκατοίκους, και η ζωή στα νησιά κυλούσε ομαλά.

Η ήσυχη ζωή όμως δεν είναι καλό σενάριο για παιχνίδι, και εδώ εμφανίζεται ο Von Blubba, ο παλιός μας γνώριμος, για να αλλάξει τη μορφή της ζωής στα νησιά, ή καλύτερα για να εξαφανίσει τη ζωή από τα νησιά, αφού πήρε όλους τους κατοίκους τους αιχμαλώτους, και άφησε στη θέση τους διάφορα είδη από υποτακτικούς του, για τους οποίους όμως θα μιλήσουμε πιο αναλυτικά αργότερα. Ευτυχώς όμως, οι δύο φίλοι μας κατόρθωσαν να δραπετεύσουν από τις φυλακές του Von Blubba, και είναι τώρα έτοιμοι να αρχίσουν να αγωνίζονται για την απελευθέρωση των νησιών τους από τους απαίσιους κατοίκους τους, και την απελευθέρωση των πρώην συγκατοίκων τους από τις φυλακές του Von Blubba...

Για να επιτύχουν οι δύο ήρωές μας τον πολύ δύσκολο αυτό στόχο, θα πρέπει να περάσουν και από τα επτά «νησιά του ουράνιου τόξου» (υπάρχει ένα για κάθε ένα από τα επτά χρώματα της Ίριδας), να εξοντώσουν το μεγάλο κακό που βρίσκεται στο τέλος κάθε νησιού, και να μαζέψουν ένα μεγάλο διαμάντι. Μόνο αν καταφέρουν να κάνουν κάτι τέτοιο και για τα επτά νησιά, θα μπορέσουν να φτάσουν στην εκπλήρωση του στόχου τους.

Το πέρασμα μέσα από ένα νησί χωρίζεται σε τέσσερις πίστες, οι οποίες σκρολάρουν κατακόρυφα, και στη μάχη με το μεγάλο κακό που σας περιμένει στο δωμάτιό του,





Δεν λείπουν και τα εχθρικά sprites, που πυροβολούν - ευτυχώς μόνο οριζόντια.

Εκτός από τα φρουτάκια που βλέπετε, υπάρχουν και άλλα, που εμφανίζονται όταν χτυπήσετε με το τόξο σας μερικά συγκεκριμένα σημεία στις πλατφόρμες.

Τρία από τα επτά διαμάντια που πρέπει να μαζέψετε, για να πάτε με επιτυχία στο επόμενο νησί.

REVIEW

Ενώ κάποια άλλα κινούνται προς κάθε κατεύθυνση, με τελικό στόχο το ανθρωπάκι που ελέγχετε.









ISLANDS

και είχε στεφθεί με απόλυτη επιτυχία. Έτσι, αν και δεν μπορούν να χαρακτηρισθούν "state of the art", είναι σίγουρα από τα πλέον αποτελεσματικά στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας για το παιχνίδι (κατά παράβαση θα σας πούμε ότι στο πέμπτο νησί, το «νησί του Doh" τόσο το sprites, όσο και τα background graphics έχουν παρθεί από το πολύ γνωστό μας "Arkanoid", και στο τέλος αυτής της πίστας, θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε το γνώριμό σας κεφάλι).

Γενικά, υπάρχουν δύο τρόποι να αποφύγετε την επαφή με τα εχθρικά sprites: Ο ένας είναι να φύγετε όσο πιο μακριά μπορείτε από τους επίδοξους εξολοθρευτές σας. Η μέθοδος αυτή είναι απλή, αρκετά αποτελεσματική, και σε μερικές περιπτώσεις αναγκαία. Αρκετές φορές όμως δεν θα φέρει αποτελέσματα, είτε γιατί οι κακοί σας ακολουθούν συνεχώς, είτε γιατί δεν υπάρχουν δρόμοι διαφυγής. Στις περιπτώσεις αυτές, θα χρησιμοποιήστε την ικανότητά σας να δημιουργείτε ουράνια τόξα, προκειμένου να απαλλαγείτε από τους αντιπάλους σας. Απλά πατήστε fire, και ένα ουράνιο τόξο θα εμφανιστεί, εξολοθρεύοντας οποιονδήποτε κακό βρεθεί μέσα στο πεδίο βολής. Ο κακός δεν εξαφανίζεται εντελώς, αλλά αφού διαγράψει μια τροχιά μέσα στην πίστα, μεταμορφώνεται σε φρούτο που μπορείτε να το μαζέψετε, για να αυξήσετε το σκορ σας.

Δεν είναι όμως αυτός ο μοναδικός τρόπος για να χρησιμοποιήσετε τα ουράνια τόξα σας. Μπορείτε να ανεβείτε πάνω τους, με την προϋπόθεση ότι ένα τμήμα τους ακουμπά στην πλατφόρμα που βρίσκεται το ανθρωπάκι που ελέγχετε. Πριν όμως επιχειρήσετε κάτι τέτοιο, καλά θα κάνετε να βεβαιωθείτε ότι δεν βρίσκονται εχθροί στην κορυφή του ουράνιου τόξου. Φυσικά, μπορείτε να κατεβείτε από ένα ουράνιο τόξο στο οποίο έχετε ανέβει. Η τεχνική αυτή, το να ανεβαίνετε δηλαδή πάνω σε ουράνια τόξα, είναι εξαιρετικά χρήσιμη, αφού

που βρίσκεται στην κορυφή της πίστας. Στη διαδρομή σας από τη βάση ως την κορυφή της πίστας, θα συναντήσετε αρκετούς κακούς, με τους οποίους θα πρέπει να αποφύγετε να έχετε στενές επαφές, γιατί είναι όλοι θανατηφόροι, άσχετα με το αν το παρουσιαστικό τους δεν προδίδει τις κακές διαθέσεις που έχουν. Μια γεύση για το είδος των κακών που θα συναντήσετε, παίρνετε από το όνομα του νησιού, το οποίο εμφανίζεται όταν «μπαίνετε» στο νησί. Έτσι, στο πρώτο νησί, το «νησί των εντόμων», σας περιμένουν σκουλήκια (κυριολεκτικά και μεταφορικά), αράχνες, μέλισσες, κοράκια τα οποία αντί να κυνηγούν τα έντομα κυνηγούν εσάς, και άλλα παρεμφερή. Στο τέλος του επιπέδου, σας περιμένει με ανοιχτές αγκάλες μια γιγαντιαία αράχνη. Στο δεύτερο νησί, το «νησί της μάχης», θα βρεθείτε αντιμέτωπος με φορτηγά (προφανώς στρατιωτικά), τανκς που εκσφενδονίζουν εναντίον σας βλήματα από φελλό (που είναι όμως εξίσου αποτελεσματικά με τα πραγματικά, τουλάχιστον όσον αφορά τον Bub και τον Bob), κανόνια που σας βομβαρδίζουν, καθώς και ελικόπτερα. Στο τέλος του level, υπάρχει ένα τεράστιο ελικόπτερο για να αντιμετωπίσετε.

Φυσικά, δεν πρόκειται να περιγράψουμε όλα τα sprites που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Μπορούμε όμως να πούμε ότι είναι όλα σχεδιασμένα με αρκετό χιούμορ, και έτσι ώστε να δείχνουν πολύ χαριτωμένα, συνταγή που είχε χρησιμοποιηθεί και στο Bubble Bobble,

SPECIAL REVIEW



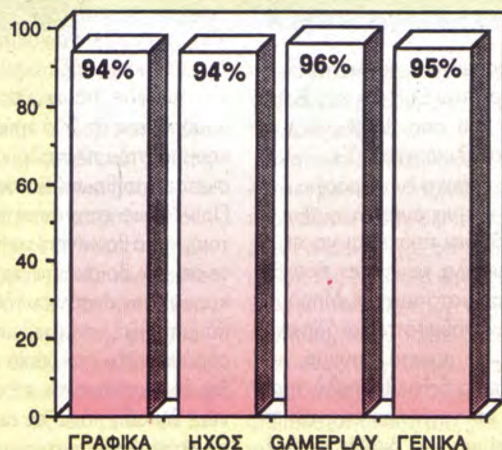
Ο "μεγάλος κακός" που πρέπει να σκοτώσετε για να πάτε στο επομενο νησί και - αν έχετε μαζέψει και τα επτά διαμάντια - να πάρετε το μεγάλο διαμάντι του νησιού.



Η στάθμη του νερού που ανεβαίνει, σημαίνει ότι ο χρόνος σας λιγοστεύει επικίνδυνα.



Ένα δείγμα από τις δυσκολίες που σας περιμένουν στο τρίτο νησί. Όπως βλέπετε, κάθε νησί έχει τα δικά του γραφικά, και φυσικά αυξανόμενη δυσκολία.



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Ως συνήθως, η έκδοση για την Amiga είναι η καλύτερη απ' όλες τις εκδόσεις. Τα γραφικά είναι όμοια με αυτά του coin-op, με κάποιες μικρές διαφορές στις αποχρώσεις, σε κάποια σημεία, και ο ήχος χρησιμοποιεί τρία στερεοφωνικά κανάλια. Μπορείτε να δείτε πολλά sprites στην οθόνη ταυτόχρονα, χωρίς να μειώνεται καθόλου η ταχύτητα του παιχνιδιού (προφανώς εδώ έχει βάλει το χεράκι του το blitter). Γενικά, η ταχύτητα του παιχνιδιού πλησιάζει αυτή του coin-op, κάτι πολύ αξιόλογο, ιδίως για το μέγεθος της οθόνης που χρησιμοποιείται.

Το gameplay είναι πολύ καλό, και θα σας κρατήσει πάνω στο joystick μέχρι να δείτε τις οθόνες που παρουσιάζονται όταν τελειώσετε το παιχνίδι, και ίσως ακόμη περισσότερο.

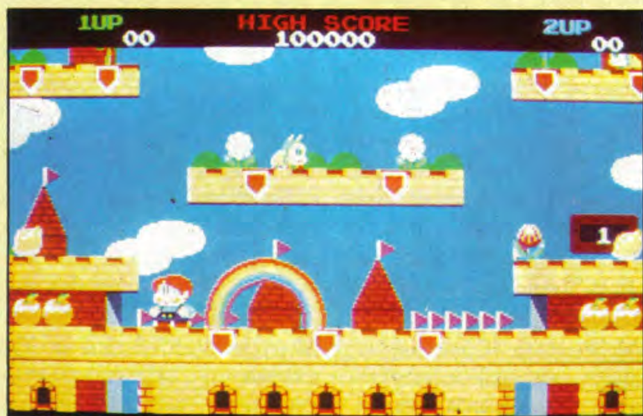


σας βοηθάει να φτάνετε σε τοποθεσίες στις οποίες δεν υπάρχει πρόσβαση από υπαρκτές πλατφόρμες, και μάλιστα πηγαίνοντας σιγά-σιγά, ώστε να μη βρεθείτε προ εκπλήξεων.

Αν πέσετε πάνω σε ένα ουράνιο τόξο, τότε μπορούν να συμβούν δύο τινά: Αν δεν έχετε πατημένο το «πάνω» στο joystick, τότε θα συμπαρασύρετε στην πτώση σας το ουράνιο τόξο. Αυτό δεν είναι τόσο άσχημο όσο φαίνεται, γιατί το ουράνιο τόξο - πέφτοντας - θα σκοτώσει όσους κακούς έχουν την ατυχία να βρεθούν στην καθοδική του πορεία. Οι κακοί αυτοί θα περιφερθούν για λίγο στην πίστα, όπως άλλωστε κι αυτοί που σκοτώνετε χτυπώντας τους απευθείας με το ουράνιο τόξο, αλλά στο τέλος θα μεταμορφωθούν σε κάτι πολύ πιο χρήσιμο από ένα φρουτάκι, δηλαδή σε διαμάντι ή κάποιο άλλο bonus icon. Τα διαμάντια που δημιουργούνται κατ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να είναι κόκκινα, πορτοκαλί, κίτρινα, πράσινα, μπλε, θαλασσί ή μωβ. Το ένα σημείο στο οποίο υπερτερούν τα διαμάντια από τα απλά φρούτα, είναι το ότι δίνουν περισσότερους πόντους. Το δεύτερο σημείο είναι ότι, αν καταφέρετε να μαζέψετε και τα επτά χρώματα σε ένα νησί, τότε θα πάρετε 100.000 βαθμούς, ενώ ταυτόχρονα θα είστε σε θέση να αποκτήσετε το μεγάλο διαμάντι του νησιού, αφού σκοτώσετε το μεγάλο κακό που βρίσκεται στο τέλος της πίστας. Αφού έχετε καταφέρει αρκετά χτυπήματα στον αντίπαλό σας, έτσι ώστε να μηδενιστεί η ενέργειά του, αυτός θα εξαφανιστεί, και από την οροφή του δωματίου θα πέσει ένα μπαούλο. Αυτό θα ανοίξει, όταν έλθει σε επαφή με το έδαφος, και από μέσα του θα βγει το διαμάντι και αρκετά φρούτα, τα οποία θα πρέπει να μαζέψετε. Αν δεν έχετε καταφέρει να μαζέψετε διαμάντια και των επτά χρωμάτων, τότε από το μπαούλο δεν θα βγει διαμάντι, αλλά ένα γιγαντιαίο φρούτο, το

SPECIAL REVIEW

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ATARI ST



Η έκδοση για τον Atari είναι κι αυτή αρκετά κοντά στο coin-op. Τα γραφικά είναι και πάλι πολύ καλά, τα ίδια με αυτά της Amiga, μόνο που το scrolling (και γενικά η δράση στο παιχνίδι) είναι κάπως πιο αργό. Πολύ καλά τα έχει καταφέρει η Graftgold και στον τομέα του ήχου, όπου και οι μελωδίες του coin-op έχουν μεταφερθεί με ακρίβεια, και είναι από τις λίγες φορές που ο ήχος δεν είναι χειρότερος (ή τουλάχιστον όχι αισθητά χειρότερος) από αυτόν της Amiga. Το gameplay είναι τόσο καλό, που το πιο δύσκολο σημείο στο παιχνίδι είναι να συνδέσετε το joystick στο port του Atari.

οποίο θα σας δώσει τους ίδιους πόντους με το διαμάντι.

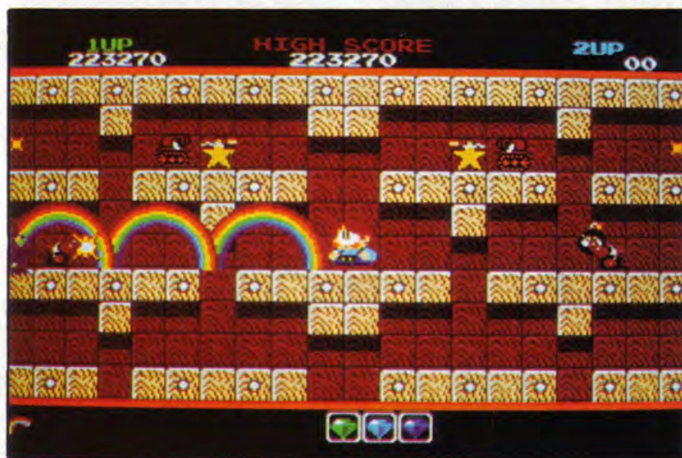
Όταν όμως τελειώσετε το έβδομο επίπεδο, θα διαπιστώσετε πόσο σοβαρή ήταν η έλλειψη του διαμαντιού.

Μαζεύοντας τα μικρά διαμάντια με τη σειρά που τα αναφέραμε πιο πάνω (δηλαδή πρώτα το κόκκινο, μετά το πορτοκαλί κ.τ.λ.), θα βρεθείτε μπροστά σε μια πολύ ευχάριστη έκπληξη, όταν φτάσετε στο δωμάτιο του κακού: Θα δείτε μια πόρτα, που υπό φυσιολογικές συνθήκες δεν θα υπήρχε. Αν οδηγήσετε το ανθρωπάκι σας πάνω στην πόρτα αυτή, θα αποφύγετε τη μάχη με τον κακό, και θα βρεθείτε σε ένα από τα μυστικά δωμάτια του παιχνιδιού. Κάθε μυστικό δωμάτιο έχει τρεις πλατφόρμες. Η ψηλότερη απ' αυτές έχει μια πόρτα, που σας οδηγεί στο επόμενο νησί. Η μεσαία διαθέτει ένα διαμάντι, όμοιο μ' αυτό που θα έβγαινε από το μπαούλο, όταν θα σκοτώνατε τον κακό. Είναι προφανές ότι καλά θα κάνετε να μαζέψετε το διαμάντι, πριν οδηγήσετε το ανθρωπάκι σας στην έξοδο για το επόμενο επίπεδο. Η κατώτερη πλατφόρμα έχει πάνω της το λόγο ύπαρξης των μυστικών δωματίων: Πρόκειται για ένα γιγαντιαίο bonus icon, από αυτά που κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη μέσα στα αφιλόξενα νησιά. Οι έξτρα ιδιότητες που αποκτάτε μαζεύοντας τέτοια γιγαντιαία icons, δεν χάνονται όταν ο Bub (ή ο Bob) πέσει θύμα των φονικών ιδιοτήτων που έχουν οι κάτοικοι των νησιών. Αυτό είναι εξαιρετικά σημαντικό, αφού το να επιβιώσετε, μετά την απώλεια των έξτρα ιδιοτήτων, σε ένα από τα τελευταία επίπεδα του παιχνιδιού, είναι από απίθανο έως εντελώς αδύνατο.

Ας δούμε όμως ποιές είναι αυτές οι έξτρα ιδιότητες που μπορείτε να αποκτήσετε. Κατ' αρχάς, υπάρχει το γνωστό - από το Bubble Bobble παπουτσάκι, το οποίο σας δίνει μεγαλύτερη ταχύτητα. Κατόπιν, υπάρχει ένα κόκκινο βαζάκι, το οποίο σας επιτρέπει να ρίχνετε περισσότερα ουράνια τόξα, και έτσι οι βολές σας να φτάνουν πολύ πιο μακριά απ' ό,τι συνήθως. Το μέγιστο είναι τρία. Το κίτρινο βαζάκι αυξάνει την ταχύτητα με την οποία ρίχνετε τα ουράνια τόξα. Το βιβλίο δεν σας βοηθάει να γίνετε σοφότεροι, αλλά σας χαρίζει φτερά, τα οποία σας βοηθάνε να ανεβαίνετε σε μέρη, που αλλιώς θα ήταν δύσκολο να φτάσετε. Το δώρο αυτό είναι πολύ χρήσιμο στη πέμπτη πίστα, όπου οι σταθερές πλατφόρμες σπανίζουν, και σίγουρα δεν είναι τυχαίο το ότι προσφέρεται ως μόνιμο δώρο στο τέλος του τέταρτου νησιού - με τις προϋποθέσεις φυσικά που περιγράψαμε πιο πάνω.

Τα bonus αυτά δεν είναι τα μόνα που διαθέτει το παιχνίδι: Στην πραγματικότητα, το "Rainbow Islands" έχει μια από τις πλουσιότερες συλλογές bonus που έχουμε δει σε παιχνίδι, αν όχι την πλουσιότερη. Θα αναφέρουμε ενδεικτικά λίγα (!) μόνο από αυτά: Έξτρα ζωή, ανοσία στα χτυπήματα των κακών για ορισμένο χρονικό διάστημα, ένα bonus που προξενεί βροχή από αστέρια (τα οποία σκοτώνουν τους κακούς), ένα άλλο που σας επιτρέπει να εκτοξεύετε αστεράκια σε κάθε σας άλμα, ένα bonus που κάνει τα ουράνια τόξα που πέφτουν να πετάνε αστεράκια, ένα χρωματιστό δακτυλίδι, που αν το μαζέψατε, είναι σαν να μαζέψετε διαμάντια όλων των χρωμάτων, και μάλιστα με τη σωστή σειρά στο νησί που βρίσκεστε, ή τέλος, ένα bonus που σας εφοδιάζει με μια νεράιδα, η οποία περιστρέφεται γύρω από το ανθρωπάκι σας, ελευθερώνοντας το πεδίο από τους αντιπάλους που υπάρχουν εκεί.

Όπως σε όλα τα παιχνίδια της Taito, έχετε περιορισμένο χρόνο στη διάθεσή σας για να τελειώσετε μια πίστα. Ένα προειδοποιητικό "Hurry" εμφανίζεται στην οθόνη, όταν ο διαθέσιμος χρόνος πλησιάζει στο μηδέν. Όταν ο χρόνος μηδενισθεί, τότε ο ήρωάς μας δεν πεθαίνει αμέσως, αλλά στην οθόνη εμφανίζεται νερό, του οποίου η στάθμη συνεχώς ανέρχεται. Είναι προφανές ότι αν ο Bub πέσει μέσα στο ανερχόμενο νερό, τότε θα έχετε αμέσως μια ζωή λιγότερη. Πάντως, είναι πολύ πιθανό να προλάβετε να φτάσετε στη γραμμή του τερματισμού πριν σας πνίξει το νερό, εκτός βέβαια αν έχετε καθυστερήσει υπερβολικά.



Για τις καταστάσεις πανικού, ο πιο γρήγορος τρόπος ανάβασης είναι το να πηδάτε από ουράνιο τόξο σε ουράνιο τόξο, κρατώντας συνεχώς το «πάνω» στο joystick πατημένο.

Μια τελευταία χρήση που έχουν τα ουράνια τόξα, είναι το να σας προστατεύουν από τις βολές των εχθρικών όντων. Κάτι τέτοιο βέβαια, έχει ως αποτέλεσμα την καταστροφή του ουράνιου τόξου, πάνω στο οποίο θα προσκρούσει το βλήμα, αλλά αυτό είναι σίγουρα πιο ανώδυνο από την απώλεια μιας ζωής.

Οι εκπλήξεις που προσφέρει το

SPECIAL REVIEW







παιχνίδι, δεν σταματούν όμως εδώ. Πολλές φορές, όταν θα «ρίξετε» ένα ουράνιο τόξο, θα δείτε να ξεπετάγονται φρούτα, ή άλλα αντικείμενα που αυξάνουν το σκορ σας, κυριολεκτικά από το πουθενά. Καθώς τα μαζεύετε, μπορείτε να διαπιστώσετε ότι η αξία τους σε πόντους συνεχώς αυξάνεται, μέχρι να φτάσει σε μια μέγιστη τιμή (10.000 πόντους), ή μέχρι να χάσετε, (όποιο έρθει πρώτο), οπότε η αξία τους ξαναγυρίζει στους 10 βαθμούς. Μαθαίνοντας τις τοποθεσίες που «παράγουν» τα αντικείμενα αυτά σας δίνεται η δυνατότητα να φτάσετε σε υψηλά σκορ, από τις πρώτες κιόλας πίστες, πράγμα που μεταφράζεται σε μια τιμητική θέση στον πίνακα των high scores, καθώς και σε μερικές ζωές επιπλέον.

Μια έκπληξη επιπλέον, που υπήρχε στο coin-op, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει στο conversion, είναι το ότι μόλις ολοκληρώνατε την αποστολή σας στα επτά νησιά, διαπιστώνατε ότι έπρεπε να περάσετε από τρία ακόμη νησιά, από τα οποία έπρεπε να μαζέψετε τρεις μεγάλους καθρέφτες (κατά τρόπο αντίστοιχο με τα μεγάλα διαμάντια), και τότε τελείωνε πραγματικά το παιχνίδι. Ούτως ή άλλως, όμως, ήταν μάλλον απίθανο να φτάσετε στα νησιά αυτά, οπότε μικρό το κακό.

Το "Rainbow Islands" πέρασε αρκετές περιπέτειες μέχρι να φτάσει στους υπολογιστές με την τελική του μορφή. Το conversion άρχισε τον Απρίλιο του '89 από την Graftgold, και το παιχνίδι ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο του '89 από την Firebird, η οποία ήταν υπεύθυνη και για το conversion του Bubble Bobble. Τελικά το conversion έγινε από την Graftgold, αλλά το πρόγραμμα κυκλοφορεί μόλις τώρα, και μάλιστα από την Ocean.

Η ταλαιπωρία όμως αυτή δεν φαίνεται να επηρέασε ούτε στο ελάχιστο την ποιότητα του παιχνιδιού. Η Graftgold έκανε πολύ καλή δουλειά σε όλους τους τομείς, και το conversion είναι πάρα πολύ καλό. Η προϊστορία της Granftgold ήταν άλλωστε εγγύηση γι' αυτό (Flying Shark, Soldier of fortune).

Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν μεταφερθεί πολύ πιστά από το coin-op, pixel προς pixel, και διατηρούν στο ακέραιο τη χαριτωμένη και χιουμοριστική αίσθηση που έδιναν και στο coin-op. Το ίδιο έχει συμβεί και με τα sprites: Όσα sprites υπήρχαν στο coin-op, υπάρχουν και στο conversion, και το ίδιο συμβαίνει - και με το animation. Μέχρι και τα μάτια του Bub ανεβοκατεβαίνουν, καθώς αυτός περπατάει πάνω στις πλατφόρμες, ή πηδάει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα. Το scrolling είναι ομαλότατο, πιο γρήγορο απ' ό,τι θα περίμενε κανείς, και δεν επηρεάζεται καθόλου από μηνύματα που εμφανίζονται στην οθόνη.

Ο ήχος είναι και αυτός πάρα πολύ καλός, και πιστή μεταφορά από το coin-op. Υπάρχει μουσική σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και αρκετά ηχητικά εφέ. Εξαίρεση αποτελεί η πέμπτη πίστα (το νησί του Doh), όπου υπάρχουν μόνο ηχητικά εφέ, τα οποία είναι δανεισμένα από το Arkanoid.

Το gameplay επίσης είναι πάρα πολύ καλό, και είναι πολύ κοντά σε αυτό του coin-op. Θα χρειαστείτε κάποια εξάσκηση πάνω στο χειρισμό των ουρανίων τόξων, αλλά αυτό μαθαίνεται πολύ γρήγορα. Από εκεί και πέρα, τα δύο πρώτα επίπεδα είναι αρκετά εύκολα, και χρησιμεύουν στο να προπονηθείτε για όσα σας περιμένουν στα επόμενα επίπεδα, αναπτύσσοντας τεχνικές εξολόθρευσης αντιπάλων. Θα πρέπει επίσης να εξασκηθείτε σε τεχνικές που θα σας επιτρέψουν να καθορίζετε εσείς το χρώμα του διαμαντιού, στο οποίο θα μετατραπεί ο κακός που μόλις σκοτώσατε (το χρώμα εξαρτάται από τη θέση στην οποία θα «προσγειωθεί» τελικά το διαμάντι). Επίσης, μικρή προσπάθεια θα χρειαστεί για να συνηθίσετε να ελέγχετε πλήρως τα άλματα του Bub, μια και το ύψος άλματος εξαρτάται από το πόση ώρα θα κρατήσετε το «πάνω» πατημένο στο joystick. Κατά τα άλλα, το gameplay είναι εξαίσιο.

Το μόνο παράπονο που έχουμε από το conversion (εκτός βέβαια από το ότι το περιμέναμε για πολύ καιρό), είναι το ότι λείπουν τα τρία τελευταία νησιά. Το υπόλοιπο έχει μεταφερθεί πολύ καλά από το coin-op (η Graftgold μάλιστα ισχυρίζεται ότι το conversion περιλαμβάνει και στοιχεία που δεν είχε το coin-op), τόσο όσον αφορά τα γραφικά και τον ήχο, (όσο ήταν βέβαια δυνατό σε κάθε υπολογιστή), όσο και στον τομέα του gameplay, το οποίο είναι πολύ καλό σε όλες τις εκδόσεις.

Άλλο ένα από τα «χαριτωμένα» παιχνίδια, που είναι μάλλον στη μόδα, το οποίο δεν πρέπει νά λείψει από τη συλλογή σας, όποιον υπολογιστή και αν έχετε. ■

1989

ΤΟ COMPUTER ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΣΤΑ COMPUTERS

TURBO·X®

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

(ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)



TURBO·X1

μόνο **128.000***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ΜΕ CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 MHz).
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 TEM.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 EXPANTION SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

TURBO·X2

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **142.000***

TURBO·X3

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ H.D. 20 MB. **179.900***

ΠΛΑΙΣΙ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 16%

CAT CREATIVE ART TEAM

ΜΕ ΜΙΑ  ΜΑΤΙΑ

MOONWALKER

Παιχνίδι με θέμα από την ομώνυμη ταινία, στην οποία πρωταγωνιστεί ο γνωστός τραγουδιστής Michael Jackson.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα, τα οποία όμως, ανά δύο, μοιάζουν μεταξύ τους. Το πρώτο και το δεύτερο είναι τύπου gauntlet, όπου βλέπετε την πίστα από ψηλά. Στο πρώτο τμήμα ψάχνετε να βρείτε τα κομμάτια μιας μεταμφίεσης, που θα σας επιτρέψει να φύγετε απαρατήρητος. Στο δεύτερο, είστε ανεβασμένοι σε μια μοτοσικλέτα, και προσπαθείτε να μαζέψετε κρυστάλλους, οι οποίοι είναι διασκορπισμένοι μέσα στην πίστα.

Τα δύο επόμενα επίπεδα κατατάσσονται στο χώρο των παιχνιδιών, στα οποία προσπαθείτε να βάλετε τους αντιπάλους στο στόχαστρό σας και κατόπιν να τους εξολοθρεύσετε. Έτσι λοιπόν, στο τρίτο πηδάτε από τραπέζι σε τραπέζι μαζεύετε πυρομαχικά, και τα χρησιμοποιείτε εναντίον των ατόμων που εμφανίζονται στα παράθυρα με σκοπό να σας πυροβολήσουν. Στο τέταρτο επίπεδο ελέγχετε ένα ρομπότ - Michael, και πρέπει να ανατινάξετε εχθρικά κανόνια που θέλουν να σας μεταμορφώσουν σε λαμαρίνες.

Όπως θα καταλάβατε ήδη, το παιχνίδι δεν είναι και πολύ πρωτότυπο. Στην πραγματικότητα, το πιο πρωτότυπο τμήμα του (και μάλλον το καλύτερο), είναι η εισαγωγή, όπου φαίνονται τα πόδια του Michael να χορεύουν στο φως ενός προβολέα. Γραφικά έχουμε δει και καλύτερα, ενώ ο ήχος είναι καλός και το gameplay λίγο μονότονο.

Γραφικά:	7.5
Ήχος:	6.9
Ευκολία Χειρισμού:	7.2
Γενικά:	7.3



MR HELI

Ο κύριος ελικόπτερος έχει αναλάβει την πολύ σοβαρή αποστολή να καθαρίσει ένα αρκετά μεγάλο πλήθος από πίστες, από τους κακούς που κατοικούν σ' αυτές.

Ο κύριος ελικόπτερος είναι αρχικά εξοπλισμένος με ένα laser και αρκετές βόμβες, αλλά κατά τη διάρκεια της διαδρομής του μπορεί να επαυξήσει το οπλοστάσιό του, αγοράζοντας διάφορα όπλα, όπως κατευθυνόμενους πυραύλους, βολές προς τα επάνω κ.α., από καταστήματα που βρίσκονται στο δρόμο.

Για να αγοράσετε όμως οπλισμό, ή ό,τι άλλο



είναι διαθέσιμο στα καταστήματα, θα σας χρειαστούν χρήματα. Τα χρήματα σ' αυτό το παιχνίδι έχουν τη μορφή κρυστάλλων, οι οποίοι είναι κρυμμένοι μέσα σε πέτρες, που βρίσκονται στην οροφή και στο πάτωμα των διαδρόμων του παιχνιδιού. Αν πυροβολήσετε μια πέτρα, τότε αυτή θα εμφανίσει το περιεχόμενό της, το οποίο μπορείτε να μαζέψετε. Αν όμως πυροβολήσετε έναν κρύσταλλο, τότε αυτός θα σπάσει σε ένα πλήθος μικρότερων κρυστάλλων, οι οποίοι όμως, συνολικά, έχουν μικρότερη αξία απ' αυτήν του αρχικού κρυστάλλου. Γι' αυτό χρειάζεται προσοχή. Προσοχή, επίσης, χρειάζεται ο προγραμματισμός των αγορών σας, γιατί η χρησιμότητα κάθε όπλου σχετίζεται με τη μορφή που έχει η πίστα, όταν αυτό χρησιμοποιείται...

Γραφικά:	8.5
Ήχος:	7.3
Ευκολία Χειρισμού:	8.8
Γενικά:	8.2

GHOULS AND GHOSTS

Θα θυμάστε, βέβαια, τους αγώνες που είχατε κάνει στο Ghosts and goblins για να σώσετε την αγαπημένη σας πριγκίπισσα από τα αποτρόπαια ξωτικά που την είχαν απαγάγει.

Τα ξωτικά όμως, φαίνεται ότι είναι πολύ επίμονα, και έτσι απήγαγαν για μια ακόμη φορά την αγαπημένη σας, και την έχουν φυλακίσει σ' έναν πύργο. Εσείς πρέπει λοιπόν, να πάρετε ξανά την πανοπλία σας και να πάτε να τη σώσετε, αλλά σ' αυτή την περίπτωση πρέπει να προσέχετε πολύ περισσότερο, μια και τα ξωτικά έχουν οργανώσει πολύ καλύτερα τις γραμμές της άμυνάς τους. Έτσι, τώρα θα αντιμετωπίσετε λαιμητόμους, χάσματα, γέφυρες που δεν είναι και πολύ σταθερές, έδαφος - που είναι φυσικά πολύ γλιστερό - και πολλούς άλλους κινδύνους. Υπάρχουν επίσης, και πολλοί νέοι τύποι κακών, που θα κάνουν τη ζωή σας ακόμα πιο δύσκολη.

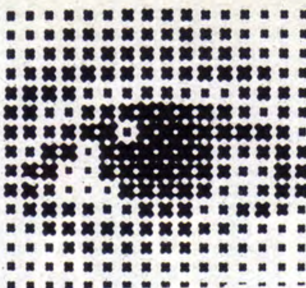
Ευτυχώς όμως, υπάρχουν και πράγματα που κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη, όπως νέα όπλα και, κυρίως, μια πανοπλία που, όταν την απο-



κτήσετε, σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε κάποια μυστικά όπλα.

Υπάρχουν όλα τα επίπεδα του coin-op, σε πιστές αναπαραστάσεις, και γεμάτα με κακούς. Ωραία γραφικά, ατμοσφαιρικός ήχος και πολύ καλό gameplay, συνθέτουν ένα από τα καλύτερα coin-op conversions που κυκλοφορούν...

Γραφικά:	9.3
Ήχος:	9.2
Ευκολία Χειρισμού:	9.5
Γενικά:	9.3

ΜΕ ΜΙΑ  ΜΑΤΙΑ

TOOBIN

Ανήκετε σε μία ομάδα ατόμων που, προφανώς, δεν έχουν σώας τας φρένας, και θεωρούν διασκεδαστικό να μπαίνουν μέσα σε λάστιχα αυτοκινήτων και να «κατεβαίνουν» ποτάμια μέσα σ' αυτά.

Έχοντας πλέον αποφασίσει ότι θα κάνετε την κουταμάρα αυτή, ο σκοπός σας περιορίζεται στο να ελαχιστοποιήσετε τις σωματικές βλάβες που θα υποστεί το ανθρωπάκι που ελέγχετε. Επικίνδυνα αντικείμενα είναι τα αγκαθωτά κλαδιά που ξεπροβάλλουν μέσα από το νερό, τα τεράστια σαρκοβόρα ψάρια που εμφανίζονται κατά διαστήματα και σας κυνηγάνε, οι ελεύθεροι σκοπευτές που βρίσκονται στις οχθές , καθώς και άλλα εμπόδια.

Για να έχετε περισσότερες πιθανότητες επιβίωσης, μπορείτε να μαζέψετε επιπλέοντα κονσερβοκούτια, και να τα ρίξετε εναντίον των αντιπάλων σας - προσοχή όμως γιατί δεν εξουδετερώνονται όλοι κατ' αυτόν τον τρόπο.

Υπάρχουν αρκετά bonus που κάνουν τη ζωή πιο ενδιαφέρουσα, αφού θα απασχοληθείτε με το να τα μαζέψετε, και υπάρχει επίσης και two player option, όπου θα πρέπει να ανταγωνίζεσθε με το συμπαίκτη σας για τα δώρα που εμφανίζονται.

Τα γραφικά του είναι όμορφα, αν και μάλλον υπερβολικά απλά, ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα, ενώ το gameplay θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, για μια τόσο πρωτότυπη ιδέα, αν και δεν είναι κακό.

Γραφικά: ____ 7.5
Ήχος: ____ 7.0
Ευκολία Χειρισμού: ____ 6.9
Γενικά: ____ 7.2



TURBO OUTRUN



Μετά από πολλή σκέψη, και ακόμα μεγαλύτερη καθυστέρηση από την ημερομηνία που είχε αναγγελθεί αρχικά, η U.S. Gold αποφάσισε να κυκλοφορήσει το conversion του διαδόχου του Out Run, το Turbo Out Run.

Όπως και ο τίτλος του δηλώνει, στο Turbo Out Run το αυτοκίνητό σας (και πάλι Ferrari), είναι εξοπλισμένο με μηχανισμό Turbo, που σας επιτρέπει να αναπτύσσετε μεγάλες ταχύτητες.

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιείτε όμως, αυτό το «αξεσουάρ» συνεχώς, γιατί η μηχανή σας θα υπερθερμανθεί,κι αν συμβεί αυτό, τότε θα πρέπει να περιμένετε να κρυώσει, προκειμένου να ξαναχρησιμοποιήσετε το Turbo σας.

Εκτός από το turbo, υπάρχουν και άλλα αξεσουάρ: Λάστιχα με καλύτερο κράτημα, καλύτερο κιβώτιο ταχυτήτων και πιο δυνατό turbo. Το κιβώτιο ταχυτήτων μπορεί γενικά να είναι αυτόματο (οι ταχύτητες αλλάζουν μόνες τους), ή όχι!

Εκτός από τα διάφορα αξεσουάρ, το παιχνίδι διαθέτει επίσης καλύτερα γραφικά από τον προκάτοχό του και δεν πάσχει το ίδιο στην ταχύτητα, όταν μεγάλα αντικείμενα εμφανίζονται στην οθόνη. Ο ήχος είναι σαφώς πιο βελτιωμένος, και το gameplay είναι αρκετά καλύτερο. Υπάρχουν επίσης και όμορφα στοιχεία, όπως το ότι η συνοδηγός σας σας εγκαταλείπει, αν η Porsche929 σας αφήσει δεύτερο σε κάποιες διαδρομές.

Γραφικά: ____ 7.9
Ήχος: ____ 7.6
Ευκολία Χειρισμού: ____ 7.7
Γενικά: ____ 7.8

CONTINENTAL CIRCUS

Άλλο ένα driving game, σε διαφορετικό στυλ βέβαια, αφού εδώ έχετε το αγωνιστικό σας αυτοκίνητο και τρέχετε στις πίστες της Φόρμουλα 1 για να γίνετε Αλέν Προστ, στη θέση του Αλέν Προστ.

Το Continental Circus είναι το πιο γρήγορο driving game που έχουμε δει: Η ταχύτητα του scrolling είναι πραγματικά πολύ μεγάλη. Αυτό έχει βέβαια και τα αρνητικά του στοιχεία, μια και έτσι είναι πολύ πιο πιθανό να καρφώσετε το αυτοκίνητό σας πάνω σε κάποια διαφημιστική πινακίδα, στην άκρη του δρόμου, ή πάνω σε κάποιο από τα υπόλοιπα αυτοκίνητα που κυκλοφορούν στην πίστα. Κάτι τέτοιο θα έχει σαν αποτέλεσμα να υποστεί το αυτοκίνητό σας μηχανικές βλάβες, γεγονός που καθιστά υποχρεωτική μια στάση στα pits. Αν δεν φτάσετε έγκαιρα στα pits, ή τρακάρετε για δεύτερη φορά, τότε το αυτοκίνητό σας θα καταστραφεί ολοκληρωτικά, με αποτέλεσμα να χάσετε αρκετά πολύτιμα δευτερόλεπτα.

Για να προκριθείτε στην επόμενη πίστα, θα πρέπει αφ' ενός να μη σας τελειώσει ο χρόνος, κι αφ' ετέρου να τερματίσετε σε κάποια θέση που θα είναι καλύτερη από μια θέση όριο. Η θέση αυτή αντικατοπτρίζει το πλήθος των αυτοκινήτων που θα πρέπει να προσπεράσετε στην πίστα στην οποία τρέχετε.

Αρκετά καλά γραφικά, καλός ήχος και σχετικα καλό gameplay χαρακτηρίζουν το Continental Circus. Θα έπρεπε όμως να ήταν λίγο πιο ευκολόχρηστο.

Γραφικά: ____ 8.2
Ήχος: ____ 7.8
Ευκολία Χειρισμού: ____ 8.3
Γενικά: ____ 8.1



U.P.D.A.T.E.

MENACE *(COMMODORE)*

Οι φίλοι των shoot 'em ups που κατέχουν Commodore, θα πρέπει να είναι πολύ ευχαριστημένοι με τη μεταφορά που έκανε η Psygnosis στο Menace για το μηχάνημά τους.

Για όσους δεν έχουν πληροφορηθεί για το Menace, αναφέρουμε ότι πρόκειται για ένα οριζόντια scrolling shoot 'em up που είχε κυκλοφορήσει η Psygnosis για την Amiga πριν από επτά περίπου μήνες. Υπήρχαν έξι πίστες γεμάτες από κακούς διαφόρων τύπων, τις οποίες θα πρέπει να διανύσετε χωρίς να μηδενιστεί η ενέργειά σας.

Οι κακοί όμως μπορούν να σας φανούν χρήσιμοι, γιατί αν σκοτώσετε όλα τα μέλη μιας «ομάδας» κακών, τότε θα εμφανιστεί ένα bonus icon. Αρχικά αυτό αξίζει μόλις 1.000 βαθμούς, αλλά είναι δυνατό να πάρετε κάτι πολύ πιο χρήσιμο, αρκεί να το πυροβολήσετε αρκετές φορές.

Οι πίστες φορτώνουν μια κάθε φορά, και ο χρόνος αναμονής για το drive είναι κάπως μεγάλος. Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα, με καλό animation, και το scrolling είναι ομαλό και γρήγορο. Λίγη προσοχή έπρεπε να δοθεί στην κίνηση των bonus, ώστε να είναι πιο εύκολο να πάρετε κάποια «σοβαρή» βοήθεια, αν και το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο: Μπορείτε να φτάσετε στην τέταρτη πίστα από τα πρώτα κιόλας παιχνίδια.

Γενικά, το Menace είναι ένα αρκετά αξιόλογο shoot 'em up, που θα ικανοποιήσει όλους τους φίλους του είδους.



Γραφικά:	8.2
Ήχος:	7.9
Χειρισμός:	8.3
Γενικά:	8.2

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

KICK OFF *(AMSTRAD)*

Το πιο τέλειο ποδοσφαιράκι που έχει κυκλοφορήσει ποτέ, είναι τώρα διαθέσιμο και στους Amstrad users. Δυστυχώς όμως, ο χαρακτηρισμός «πιο τέλειο» δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την Amstrad version, αλλά μόνο για τις 16-bit εκδόσεις.

Όπως θα καταλάβατε, το παιχνίδι έχει υποστεί αρκετή ταλαιπωρία κατά τη διαδρομή του από τα 16-bit μηχανήματα ως τον Amstrad, και έτσι το Kick off του Amstrad μένει πίσω από αρκετά άλλα football simulators στον ίδιο υπολογιστή.

Το πιο εμφανές ελάττωμα του παιχνιδιού, ή μάλλον αυτό που θα διαπιστώσετε πρώτα είναι το μέγεθος της οθόνης, που χρησιμοποιείται ως playing area. Επειδή όμως το παιχνίδι είναι σαφώς πιο αργό από τις 16-bit εκδόσεις, δεν έχετε το πρόβλημα να πέσετε πάνω σε αντίπαλο που δεν έχετε δει.

Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα, και οι ομάδες ξεχωρίζουν εύκολα, αν και σίγουρα αυτό θα μπορούσε να γίνει χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρώματα. Το animation τους όμως είναι μάλλον κακό: Ο παίχτης που έχει πηδήξει για κεφαλιά, είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν που βρίσκεται στο έδαφος, και αυτός που κάνει τάκλιν μοιάζει σαν να γλύστρησε σε παγωμένο έδαφος.

Αρκετά στοιχεία όμως λείπουν και από το gameplay, όπως το «πάτημα» της μπάλας, η γρήγορη κίνηση, τα πέναλτι (σε παραβάσεις μέσα στην περιοχή δίνεται φάουλ), οι γρήγορες αντεπιθέσεις κ.ά.

Καλοί λοιπόν οι «δυνατοί» τίτλοι, αλλά να είναι καλής ποιότητας το πρόγραμμα.



Γραφικά:	6.2
Ήχος:	6.7
Χειρισμός:	7.2
Γενικά:	7.0

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

TEST DRIVE II - THE DUEL *(AMSTRAD)*

Η Accolade αποφάσισε να μην αφήσει παραπονεμένους τους κατόχους των Amstrad και Spectrum, και έτσι μετέφερε το Test drive II στους υπολογιστές αυτούς.

Η δουλειά που έχει κάνει η Accolade είναι αρκετά καλή, αν και θα χρειαζόταν πολλή φαντασία για να συγκρίνουμε τις version αυτές με την version της Amiga.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα, και κινούνται με μάλλον ικανοποιητική ταχύτητα. Βέβαια, για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο, έχουν υποστεί σημαντική μείωση τα αντικείμενα που εμφανίζονταν στα πλάγια της πίστας, τα οποία είναι τώρα μάλλον άδεια (στην πραγματικότητα, τώρα είναι πολύ ασφαλές να προσπεράσετε ένα αυτοκίνητο βγαίνοντας έξω από το δρόμο). Έχουν διατηρηθεί πάντως τα τούνελ, αλλά, αντίθετα, δεν μπορείτε να πέσετε στους γκρεμούς. Αν φτάσετε στο χείλος ενός γκρεμού, απλά τρακάρετε.

Στην πρώτη πίστα, η κίνηση στους δρόμους δεν είναι πολύ σημαντική, αλλά σιγά-σιγά θα βρεθείτε σε πολλά μποτιλιαρίσματα, που καταλήγουν συνήθως σε τρακάρισμα και, κατά συνέπεια, απώλεια ζωής.

Το gameplay είναι καλό, με αρκετά επίπεδα δυσκολίας, και δυνατότητα να ανταγωνίζεστε ένα αυτοκίνητο που ελέγχεται από τον υπολογιστή, ή να τρέχετε ενάντια στο χρόνο.



Γραφικά:	7.4
Ήχος:	6.8
Χειρισμός:	7.1
Γενικά:	7.2

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

Adventure

Το πρώτο adventure που έλυσα τελείως μόνος μου, πριν οκτώ χρόνια περίπου, ήταν το περίφημο Lords of Time. Από τότε μαγεύτηκα από την Level 9 και φρόντιζα ν' αγοράζω κάθε καινούργιο παιχνίδι που κυκλοφορούσε, αμέσως. Συνολικά 16 adventures, το ένα καλύτερο από το άλλο. Στο διάστημα αυτό, είχα τακτική επαφή μαζί τους, ζητώντας παράλληλα διάφορες πληροφορίες και hints. Η απάντησή τους πάντοτε ήταν άμεση και ευγενικότατη. Έτσι, δεν έχασα την ευκαιρία να τους στείλω ένα μεγάλο γράμμα, ρωτώντας τους για το πρόβλημα που δημιουργήθηκε, και τα μελλοντικά τους σχέδια.

Του Αντρεα Τσουρινακη

Τα βασικά λοιπόν σημεία της μακροσκελέστατης απάντησής τους είναι τα παρακάτω. Η Level 9 ξεκίνησε το 1981 με ένα Nascom 280 computer. Ο MIke Austin δημιούργησε ένα δικό τους σύστημα κατασκευής adventure, που το ονόμασαν A-code. Φυσικά, το πρώτο τους adventure ήταν το περιβόητο Colussal Adventure. Πήραν το αμερικανικό πρωτότυπο (το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε ποτέ), το ξανάφτιαξαν και πρόσθεσαν ένα δικό τους τέλος με 70 περίπου νέες τοποθεσίες. Ακολούθησαν τα Dungeon Adventure και Adventure Quest - για πολλούς τα δύο καλύτερα Adventure που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Μετά ήρθαν τα Lords of Time, Emerald Isle, Erik the Viking, Snowball, Return to Eden, Worm in Paradise, Red Moon και Price of Magic. Έφτιαξαν ένα νέο σύστημα πού επέτρεπε ανεξάρτητη και πολύπλευρη δράση χαρακτήρων. Και βάσει αυτού, κυκλοφόρησαν τα Knight Orc, Gnome Ranger, Lancelot, Ingrud's Back και, τέλος, το Scapeghost. Τα τελευταία είναι, ουσιαστικά, 2-3 ξεχωριστά adventures το καθένα με είκοσι φορές μεγαλύτερο game code από τα πρώτα τους, και αντίστοιχα δέκα φορές μεγαλύτερο κείμενο, ώστε να καλύψουν τις ανάγκες των νέου στύλ, πολύπλοκων γρίφων τους. Και εδώ δήλωσαν ότι σταματούν. Ήρθε λοιπόν το τέλος των text adventures; Αντίθετα, απαντούν. Η μεγάλη διαφορά των adventures από τα arcade είναι ότι η αγορά των πρώτων δεν σταματά ποτέ, αντίθετα με τα arcades που έχουν το πολύ 3-4 μήνες ζωής. Ένας βασικός λοιπόν λόγος που τους οδήγησε στην παραπάνω απόφασή τους, είναι ακριβώς ότι υπάρχει μια τεράστια αγορά, αυτή του «δεύτερου χεριού» όπως την ονομάζουν, και που αφορά όλα τα παλιά adventures. Αυτή η παράλληλη αγορά, όμως, μειώνει τις πωλήσεις των καινούργιων, αντικειμενικά. Είναι ένα ιδιόμορφο πρόβλημα που μόνο στο χώρο των adventures υπάρχει. Θα είναι λοιπόν το Scapeghost το τελευταίο τους text adventure; Θα εξαρτηθεί, απαντούν, από τις πωλήσεις του. Μόνο αν ξεπεράσει τις 5.000 πωλήσεις θα παράγουν και άλλα. Πήραν αυτή την απόφαση γιατί είδαν ότι μπορούν να βγάλουν πολύ περισσότερα χρήματα με τα νέα τους σχέδια. Αφιέρωσαν πάνω από 20.000 ώρες για να δημιουργήσουν το νέο τους σύστημα κατασκευής παιχνιδιών, το Holly Universal Games Engine (HUGE). Και αυτό, γιατί δεν τους ικανοποιούσε μόνο η αγορά της Αγγλίας. Είδαν ότι στον υπόλοιπο κόσμο κυριαρχούν τα τύπου animated games, και αυτό μέτρησε πολύ στην απόφασή τους. Με το HUGE μπορούν να φτιάξουν ό,τι παιχνίδι θέλουν. Μια έρευνα αγοράς που έκαναν, έδειξε





"SCAPEGHOST"

ή το κύκνειο άσμα της θρυλικής Level 9;

ΕΤΑΙΡΙΑ: *Level 9*
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: *Spectrum 48K ή 128/+2 ή +3, Atari ST, Amiga, CBM 64 ή 128, Atari XE ή 800 XL, Amstrad CPC ή 6128, MSX, BBC Master ή 48K, IBM, Macintosh, IBM συμβατοί*
ΤΥΠΟΣ: *Text-graphic adventure*

ότι οι καινούργιοι προσανατολισμοί είναι σε role-playing κάθε είδους, τύπου Sierra, "moviesoft" παιχνίδια και arcade adventures. Εκεί θα προσανατολιστούν και αυτοί. Με το HUGE μπορούν εύκολα, όπως δηλώνουν, να παράγουν παιχνίδια σαν το Dungeon Master, τα Bard's Tale, και τα τύπου - Sierra. Και φυσικά, θα παράγουν πια μόνο για τους 16μπιτους κομπιούτερ. Τα άμεσα σχέδιά τους; Θα κυκλοφορήσουν το πρώτο δικό τους, τύπου Sierra, adventure την άνοιξη αυτού του έτους. Παράλληλα, έχουν σχεδόν έτοιμο και το πρώτο τους tole-playing adventure. Μετά έχουν καιρό να δούνε. Ίσως κάποτε κυκλοφορήσουν και το "Gnome Free", το τρίτο της σειράς με την Ingrid, που το έχουν έτοιμο μεν, αλλά η αλλαγή των σχεδίων τους δεν επιτρέπει την κυκλοφορία του. Ποιοί άλλοι λόγοι τους οδήγησαν στην απόφασή τους να σταματήσουν τα text adventures; Ένας βασικός λόγος είναι ότι η αγορά των 8μπιτων κομπιούτερ κατευθύνεται πια, λόγω τεραστίου ανταγωνισμού, στα λεγόμενα budget games. Η Level 9 αρκείται να ακολουθήσει αυτή την πορεία και δεν δέχεται να «ρίξει» τις τιμές των adventures της. Το θεωρεί υποτιμητικό. Τέλος, εκτιμούν ότι οι 16μπιτοι είναι η δυναμική τάση της αγοράς στο χώρο των κομπιούτερ, οπότε αναγκαστικά στρέφονται προς αυτούς. Και επειδή εδώ κυριαρχούν τα animation-type, και αυτοί θα κινηθούν παράλληλα. Ποιά βλέπουν να είναι η τάση του μελλοντικού software; Στην Αγγλία αλλά και στην Αμερική και την Ιαπωνία κυριαρχούν οι κονσόλες παιχνιδιών. Στα επόμενα πέντε χρόνια όμως, βλέπουν να κυριαρχούν τα video disk games (CD-ROM).

Ανακεφαλαιώνουμε λοιπόν. Θεωρούν ότι πραγματικά adventure είναι μόνο τα text adventures. Αν το Scapeghost πουλήσει πάνω από 5.000 αντίτυπα θα κυκλοφορήσουν και άλλο, πιθανότατα το "Gnome Free". Με το καινούργιο τους σύστημα, το HUGE, θα παράγουν διάφορα είδη παιχνιδιών, που οι ίδιοι δεν τα θεωρούν όμως «κλασικά adventures». Θα παράγουν λοιπόν από 'δω και πέρα role-playing games, arcade adventure και τύπου - Sierra (δεν θεωρούν τις περιπέτειές της κλασικά adventures). Τα καινούργια τους παιγνίδια αρνούνται να τα αποκαλέσουν adventures και τα ονομάζουν "adventure-ish".

Δεν πειράζει όμως, αγαπητέ Pete Austin. Εμείς όλα τα παραπάνω τα θεωρούμε adventures, έστω κι αν το καθένα έχει διαφορετικά χαρακτριστικά. Δεν έχουμε λοιπόν παρά να περιμένουμε, προς το τέλος της άνοιξης, το πρώτο τύπου-Sierra παιχνίδι τους (όπως οι ίδιοι θέλουν να τα αποκαλούν). Μόνο τότε θα μπορούμε με σιγουριά να μιλήσουμε για το ορθό ή όχι της σημαντικής οπωσδήποτε απόφασής τους. Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά το Scapeghost.

Σενάριο

Από 16 adventures που έχει κυκλοφορήσει η Level 9, μόνο σε τρία το σενάριο δεν ήταν δικό της. Τα δυο πρώτα ήταν τα LORDS OF TIME και το EMERALD ISLE. Το τρίτο είναι το SCAPEGHOST. Ποιοι το έγραψαν; Οι Sandra Sharkey και Pete Gerrard. Φυσικά, δεν είναι τυχαίοι. Η Sandra Sharkey έγινε γνωστή όταν, μαζί με την Pat Winstanlay, κυκλοφόρησαν ένα περιοδικό για adventures, τον Ιούνιο του 1986. Είναι η ίδια που έχει γράψει το adventure "The case of the Mixed-up Shymer" και το οποίο συνοδεύει την έκδοση του ST ADVENTURE CREATOR της Incentive. Ο Pete Gerrard, αδελφός του Mike Gerrard που γράφει στο YOUR SINCLAIR, έχει δημοσιεύσει πολλά άρθρα ειδικευμένα στη δημιουργία και την κίνηση ανεξάρτητων χαρακτήρων στα adventures. Αυτοί οι δύο, λοιπόν, επεξεργάστηκαν την ιδέα ενός adventure που ο κεντρικός του χαρακτήρας δεν θα είναι άνθρωπος, αλλά ένα φάντασμα. Έφτιαξαν, λοιπόν, ένα όμορφο σενάριο, το οποίο όμως αδυνατούσαν οι ίδιοι να το μετατρέψουν σε παιχνίδι, λόγω των πάρα πολλών ανεξάρτητων χαρακτήρων που είχε. Ο Pete Gerrard, παρά τις τεράστιες γνώσεις που είχε στο θέμα αυτό, δεν επαρκούσε, τουλάχιστον μόνος του. Αποφάσισαν να απευθυνθούν στις μεγάλες εταιρίες. Διάλεξαν την Level 9 σαν αρχή, λόγω του ότι οι περιπέτειές της στηρίζονταν ακριβώς στην ύπαρξη διαφόρων ανεξάρτητων χαρακτήρων. Ο Pete Austin ενθουσιάστηκε, και συμφώνησαν αμέσως. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναγγέλθηκε για το Φεβρουάριο του '89, αλλά το HUGE που επεξεργάζονταν τότε οι Austins καθυστέρησε την ημέρα κυκλοφορίας.





ADVENTURE

Τελικά, είδε το φως της δημοσιότητας τις τελευταίες ημέρες του Νοέμβρη του '89, δηλαδή εννιά μήνες αργότερα! Ταυτόχρονα, οι Austins δήλωναν ότι το Scapeghost θα είναι το τελευταίο τους text adventure. Χαμός στην Αγγλία, και όλοι έτρεχαν να προμηθευτούν μια από τις πρώτες εκατό κόπιες - που μόνον αυτές θα είχαν την υπογραφή τους. Μια απ' αυτές κατόρθωσα να αποκτήσω κι εγώ!

Τι λέει, όμως, σε γενικές γραμμές το σενάριο; Είσαι ο Alam Chomce, αστυνομικός ντετέκτιβ, σε μια μυστική αποστολή, και προσπαθείς να εισχωρήσεις σε μια συμμορία διακίνησης ναρκωτικών. Όλα πηγαίνουν περίφημα, μέχρις ότου κάτι ή κάποιος θέτουν σ' επιφυλακή τους γκάνγκστερς οι οποίοι - αφού σε σκοτώσουν -διαφεύγουν, παίρνοντας μαζί τους σαν όμηρο την Sarah, τη συνάδελφό σου και συνεργάτιδά σου στην αποστολή.

Οι συνεργάτες σου στην αστυνομία, σφάλλοντας, σε κατηγόρησαν ότι από δικό σου λάθος διέφυγαν οι εγκληματίες. Ο Alan Chance είναι πια νεκρός, αλλά εσύ, σαν το φάντασμά του, έχεις τρείς νύκτες περιθώριο για να ανατρέψεις την άδικη κατηγορία, να αποκαταστήσεις το όνομά σου και να πάρεις εκδίκηση. Χρησιμοποίησε όλες τις γνώσεις σου σαν ντετέκτιβ, σε συνδυασμό με τις συνεχώς αυξανόμενες δυνάμεις σου, σαν πνεύμα-φάντασμα, ώστε στην αρχή να τους καθυστερήσεις, στη συνέχεια να ανακαλύψεις το νέο τους κρησφύγετο και, τέλος, να τους παραδώσεις στη δικαιοσύνη. Το δικό μου σχόλιο για το σενάριο αυτό; Το πιο πρωτότυπο σενάριο που είδα τα 3 τελευταία χρόνια, ανάμεσα σε 250 περίπου adventures που έπαιξα κατά το ίδιο διάστημα.

Εντολές - Λεξιλόγιο - Γραφικά

Η κίνησή σου στην περιπετεια γίνεται στη βάση των διευθύνσεων της πυξίδας, δηλαδη: N, NE, E, SE,S, SW, W, NW, πλαισιωμένες με τις IN, OUT, UP, DOWN, ACROSS. Οι Austins όμως επειδή, όπως έχουν δηλώσει, η παραπάνω κίνηση βήμα - βήμα δεν ανταποκρίνεται πλήρως στην πραγματική ζωή, ενώ ταυτόχρονα κάνει και την περιπέτεια ανιαρή, με το νέο τους σύστημα δημιούργησαν τις εντολές GO TO και RUN TO. Η διαφορά των δύο αυτών εντολών είναι ότι η GO TO σε πηγαίνει στο μέρος που θέλεις βήμα-βήμα, ενώ η RUN TO σε οδηγεί εκεί κατευθείαν. Εδώ να ξεκαθαρίσουμε, όμως, ένα λεπτό σημείο. Αν με την GO TO χρειάζεσαι 5 κινήσεις για να φτάσεις κάπου, η RUN TO θα σε πάει αμέσως εκεί, με μία κίνηση, αλλά το πρόγραμμα θα κρατήσει το γεγονός ότι για να φτάσεις εκεί χρειάζεσαι πέντε κινήσεις. Ο υπολογισμός των κινήσεων αυτών είναι απαραίτητος στην εξέλιξη της δράσης της περιπέτειας. Τις παραπάνω εντολές κίνησης των χαρακτήρων, πλαισιώνουν και οι FOLLOW και FIND. Η πρώτη είναι για να ακολουθήσεις ένα χαρακτήρα, ενώ η δεύτερη για να εντοπίσεις ένα αντικείμενο ή ένα χαρακτήρα. Οι εντολές αυτές (GO, RUN, FOLLOW, FIND) δίνουν μια άλλη διάσταση δράσης.

Επίσης, υπάρχουν οι εντολές EXITS ON και OFF, οι οποίες εμφανίζουν ή όχι τις διευθύνσεις σε κάθε τοποθεσία. Μπορείς όμως, και όταν έχεις το EXITS OFF (και έτσι ξεκινά το Scapeghost), να τυπώσεις την εντολή EXITS. Τότε το πρόγραμμα θα σου δείξει τις πιθανές εξόδους μόνο στη συγκεκριμένη τοποθεσία. Η εντολή WORDS μετατρέπει την περιπέτεια σ' ένα καθαρό και απολαυστικό text adventure, ενώ η PICTURES ξαναεμφανίζει τα γραφικά μετατρέποντάς το σ' ένα graphic-text adventure. Υπάρχουν, επίσης, οι εντολές RAMSAVE και RAMRESTORE ή RAMLOAD που σώζουν ή φορτώνουν κατευθείαν στη μνήμη. Αυτές οι εντολές, σε συνδυασμό με την περίφημη OOPS ή UNDO, που σε μεταφέρει μία κίνηση πίσω κάθε φορά που την τυπώνεις, διευκολύνουν τρομερά το χρήστη στις προσπάθειές του για την ολοκλήρωση της περιπέτειας, ειδικά όταν αντιληφθεί ότι έκανε κάποιο σημαντικό λάθος. Δεν είναι φυσικά τυχαίο ότι πρώτη η Level 9 δημιούργησε τις εντολές αυτές. Η μεγάλη, όμως, πρωτοτυπία της θρυλικής αυτής εταιρίας, έγκειται στη δυνατότητα ελέγχου που έχεις, πάνω σε διάφορους χαρακτήρες. Για παράδειγμα, η εντολή: JOE, GO TO LOUNGE AND PUT HAND IN WALL σημαίνει ότι προστάζεις το φάντασμα να πάει στο συγκεκριμένο δωμάτιο και να βάλει τα χέρια του μέσα στον τοίχο (φάντασμα είναι αυτό!). Υπάρχει, τέλος, και η εντολή WAIT ή για συντομία το Z, που κάνει την ίδια δουλειά, καθώς και η AGAIN ή για συντομία α, που επαναλαμβάνει την προηγούμενη εντολή. Σημειώστε ότι αν τύπωσε WAIT 2 (ή 3 κ.λπ.), το πρόγραμμα θα περιμένει όσες κινήσεις αντιστοιχούν στον αριθμό που του βάλατε.

Το λεξιλόγιό του είναι φανταστικά πλούσιο, και καταλαβαίνει σχεδόν τα πάντα. Στην αντίθετη περίπτωση, θα σας ειδοποιήσει μόνο του ποιά ακριβώς λέξη δεν καταλαβαίνει. Καιρός, όμως, να δούμε μερικές από τις βασικές λέξεις που καταλαβαίνει, καθώς και που θα σας χρησιμεύσουν. Έχουμε λοιπόν: Examine, get into, get, run to, follow, put, put κάτι in σε κάτι, find, pat, wait, push, turn, pull, tie, hit, concentrate, drop, freeze, attach κάτι to σε κάτι, break, light, blow, search, touch, look, tie, cut, deflate, tyres, hide, bent, και άλλες πολλές. Προσέξτε, όμως, τη σωστή χρήση τους. Για να κρυφτείς στην ντουλάπα, τυπώνεις HIDE IN CUPBOARD, ενώ για να κρυφτείς πίσω της, τυπώνεις HIDE BEHIND CUPBOARD. Για να μπεις σε ένα ταξί χρησιμοποιείς την GET INTO TAXI, ενώ για να ξεφουσκώσεις τα λάστιχά του, DEFLATE TYRES.

Ατμόσφαιρα - Δράση - Γρίφοι

Η ατμόσφαιρα που έχουν δημιουργήσει οι Austins στο Scapeghost είναι στην κυριολεξία μοναδική. Εδώ για πρώτη φορά, απ' ό,τι τουλάχιστον εγώ ξέρω, υπάρχουν σε adventure τόσο πολλές σκηνές - γραφικά που εμφανίζονται, όχι όταν πηγαίνεις σε μια τοποθεσία, αλλά όταν συμβεί μία πράξη. Αυτό προσθέτει σε τρομερό βαθμό στην απόλαυση της περιπέτειας, ειδικά στο τρίτο μέρος που η δράση παίρνει ένα πολύ έντονο ρυθμό. Εκεί, π.χ. η σκηνή που παίρνουν την Sarah για να τη πάνε στο κελάρι, θα εμφανιστεί μόνον όταν αυτό γίνει. Αντίστοιχα, η σκηνή που ο Big John έντρομος πυροβολεί σ' όλο το δωμάτιό του, θα εμφανιστεί μόνον όταν τον τρομάξεις πέντε φορές, ενώ αμέσως μετά, όταν οι κακοποιοί προσπαθήσουν να φύγουν έντρομοι από την εμφάνιση της αστυνομίας, θα δείτε την αντίστοιχη σκηνή. Οι μισές περίπου εικόνες - γραφικά εμφανίζονται μόνο μετά από αντίστοιχη δράση, με μια σειρά που δίνει έντονα την αίσθηση της πραγματικότητας.

Φυσικά, το κυρίαρχο βάρος πέφτει στις περιγραφές των χώρων και στους πραγματικά εκπληκτικούς διαλόγους που υπάρχουν διάχυτοι σ' όλο το adventure. Ειδικά στο 2ο μέρος, όταν βλέποντας τις διάφορες οπτασίες, αυτοσυγκεντρώνεσαι και τις παρακολουθείς, είναι φανταστικές. Δείχνουν, με όλο τους το μεγαλείο,



"SCAPEGHOST"

γιατί η δύναμη του γραπτού λόγου είναι και θα παραμείνει μοναδική, αξεπέραστη από οποιαδήποτε γραφικά, όσο καλά και αν είναι. Ας δούμε ένα μικρό δείγμα τέτοιας περιγραφής: «Το όραμά μου έφθασε σε μια μεγαλύτερη ένταση. Έδειχνε τον εαυτό μου να μιλά στο τηλέφωνο, στους συντρόφους μου στην αποστολή αυτή. Πριν όμως αναφέρω το μέρος που βρισκόμαστε, η πόρτα της κουζίνας άνοιξε βίαια και ένας κακοποιός μπήκε στο χωλ, σημαδεύοντάς με με ένα πιστόλι. Άρπαξε το χέρι μου και άκουσε αρκετά, ώστε να καταλάβει σε ποιούς μιλούσα. Κλείνοντας το τηλέφωνο, ούρλιαξε κουνώντας το πιστόλι του: «Τι τους είπες κατάσκοπε;». Το όραμα συνεχίστηκε δείχνοντάς με να παλεύω με το οπλισμένο χέρι, να ακολουθεί ένας πυροβολισμός και ο αντίπαλός μου να πέφτει στο πάτωμα». Το όραμα συνεχίζεται με απίθανες περιγραφές, του πώς οι υπόλοιποι κακοποιοί μπήκαν μέσα, τον κτύπησαν στο κεφάλι, μετέφεραν πάνω το πτώμα του νεκρού συντρόφου τους, άρχισαν να εξαφανίζουν όλα τα ενοχοποιητικά γι' αυτούς στοιχεία, τελειώνοντας με τη σκηνή που τον μεταφέρουν αναίσθητο έξω, πηγαίνοντάς τον κάπου αλλού για να τον σκοτώσουν με την ησυχία τους. Τρομερές περιγραφές που δημιουργούν μια μοναδική ατμόσφαιρα, σ' όλη την εξέλιξη του adventure. Και μη νομίζετε ότι λείπει το χιούμορ. Ένα χιούμορ όμως εκλεπτυσμένο, καθαρά αγγλικό. Δεν έχετε παρά να παίξετε καλά στο πρώτο μέρος, όπου σίγουρα τα φαντάσματα, με τις διάφορες ιδιοτροπίες τους, θα σας προσφέρουν αυτό που αποκαλούμε «πνευματώδες χιουμορ».

Η δράση της περιπέτειας ακολουθεί έναν εξελικτικό ρυθμό πλοκής. Στο πρώτο μέρος θα πρέπει σταδιακά να πάρετε διάφορα αντικείμενα, ώστε να αυξήσετε τη δύναμή σας. Μετά, θα πρέπει να πείσετε τα οκτώ φαντάσματα να σας ακολουθήσουν. Αφού εξουδετερώσετε το φωτισμό του νεκροταφείου, (μην ξεχνάτε ότι τα φαντάσματα δεν μπορούν τα φώτα), όλοι μαζί θα σπρώξετε τον τοίχο, που μπλοκάρει την κρύπτη με τα ναρκωτικά της συμμορίας. Εδώ η πρώτη σας νύχτα θα τελειώσει.

Τη δεύτερη νύχτα, θα έχετε για βοήθεια μόνον ένα φάντασμα, αλλά αυτή τη φορά θα μπορείτε να παγώνετε (freeze) ή να ανάβετε (light ή blow) φωτιές σε διάφορα πράγματα. Θα πρέπει να φθάσετε στο παλιό κρησφύγετο των ληστών, όπου αφού, αυτοσυγκεντρωνόμενοι, δείτε όλα τα οράματα που αφορούν τις σκηνές της σύλληψής σας, θα προσπαθήσετε να μαζέψετε όλα αυτά τα στοιχεία, που θα ξαναφέρουν την αστυνομία στην υπόθεση. Και πώς θα την ειδοποιήσετε; Βάλτε στο χωλ το πτώμα του κακοποιού που σκοτώσατε, μαζί μ' όλα τα στοιχεία που θα τη βάλουν στο «κατόπι» των κακοποιών. Βάλτε τώρα φωτιά σ' άλλο δωμάτιο, σίγουρος ότι η πυροσβεστική που θα'ρθει, θα βρει το πτώμα, θα καλέσει την αστυνομία κι αυτή με τη σειρά της θα βρει τα στοιχεία που μαζέψατε γι' αυτήν. Εδώ ακριβώς τελειώνει και η δεύτερή σας νύχτα.

Στην τρίτη και τελευταία νύχτα σας, θα πρέπει να βρείτε τρόπο να φτάσετε στο νέο κρησφύγετο της συμμορίας. Αυτή τη νύχτα έχετε επιπλέον δυνάμεις, όπως το να ηλεκτρίζετε κάποιον και επίσης να φανερώνετε την οπτασία σας. Αφού φτάσετε στο νέο τους κρησφύγετο, θα πρέπει σ' ένα σύνθετο έργο συνεχών πράξεων, να εμποδίσετε τη συμμορία πέντε φορές να δει την αστυνομία που πλησιάζει, τόσες δηλαδή όσες θα σας χρειαστούν για να ελευθερώσετε την πρώην συνεργάτιδά σας, να ξεφουσκώσετε τα λάστιχα των αμαξιών τους, να τους αποσπάσετε το βαλιτσάκι με τα ναρκωτικά, να χαλάσετε το κλειδί του αυτοκινήτου, να κρύψετε τη συνεργάτιδά σας, ώστε να μπορέσει ζωντανή, μιλώντας στην αστυνομία, να αποκαταστήσει το όνομά σας. Και τέλος, να μπεις στο αυτοκίνητο αυτών που δραπετεύουν και να τους υποχρεώσεις να τρακάρουν, ώστε να τους συλλάβει η αστυνομία. Τότε πια, ήσυχος μπορείς να ξαναγυρίσεις στον κόσμο των νεκρών.

Τι να πρωτοπώ για το Scapeghost; Είναι ένα φανταστικό adventure, απόλυτα πρωτότυπο, με εκπληκτικά γραφικά - σκηνές δράσης, με φανταστικές περιγραφές διαλόγων ανάμεσα σ' όλους τους χαρακτήρες, με πολύ έξυπνους γρίφους και το κυριώτερο, γρίφους που δεν θα έχετε ξανασυναντήσει πουθενά, όσα adventures και αν έχετε παίξει. Από τη στιγμή που θα διαβάσετε αυτό το άρθρο, μη χάσετε καθόλου χρόνο. Τρέξτε να αγοράσετε το καλύτερο ίσως graphic-text adventure που θα έχετε ως τώρα δει. Και για τη βαθμολογία, το δέκα απλά δείχνει τη σχετικότητα των αριθμών.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	10
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΓΡΙΦΟΙ:	10

Τελειώνοντας την περιπέτεια

Ναι, διαβάζετε σωστά. Αυτή τη φορά δεν θα δημοσιεύσουμε την αρχή της περιπέτειας όπως κάναμε μέχρι τώρα, αλλά το τέλος της. Ή, αν προτιμάτε καλύτερα, τη λύση του τρίτου μέρους του adventure. Και αυτό γιατί είναι πραγματικά πολύπλοκο, λόγω των οκτώ ανεξάρτητων χαρακτήρων που κινούνται συνεχώς, και που οι ενδεχόμενες συναντήσεις τους, δημιουργούν αξεπέραστα εμπόδια. Από την αρχή του 3ου μέρους λοιπόν (POLTERGEIST): **WEST (+10).** Πάση θυσία πρέπει να αποφύγετε το αγιασμένο νερό. Μην ξεχνάτε ότι είστε φάντασμα! **SOUTH, SOUTH, EAST (+10).** Βλέπεις το φορτηγάκι της συμμορίας. **EXAMINE VAN, GET INTO VAN, WAIT 3.** Ο Big John και ο Weasel μπαίνουν σ' αυτό, **WAIT 5 (+10).** Σταματούν το φορτηγάκι στην αποθήκη του κρησφύγετού τους, **WEST.** Είναι το μέρος που πέθανες. Αυτό το γεγονός σε ξαναστέλνει πίσω στην αποθήκη. Πρόλαβες όμως, να δεις το ταξί με το οποίο ήρθαν αυτοί που θέλουν ν' αγοράσουν τα ναρκωτικά. **SEARCH HAY, GET SPRAYER AND EXAMINE IT.** Για να μπεις στο σπίτι πρέπει να καταστρέψεις τα φώτα του. **RUN TO CONNECTORS (+10), TOUCH CONNECTORS WITH SPRAYER (+20).** Μπράβο, κατάστρεψες την κύρια πηγή φωτισμού. **RUN TO HALL (+10).** Πρέπει να σβήσεις και το βοηθητικό ρεύμα. **EXAMINE CUPBOARD, EXAMINE BREAKER, PUT SPRAYER IN CUPBOARD, PUSH BREAKER (+10).** Τώρα πια μπορείς να κινηθείς ελεύθερος, **EAST, EXAMINE SARAH,** η πρώην βοηθός σου, **EXAMINE SEVERIAN, EXAMINE PROFESSOR,** οι δύο αγοραστές, **EXAMINE WEASEL, EXAMINE BIG JOHN, EXAMINE BRIEFCASE,** θα τη χρειαστείς σαν αποδεικτικό στοιχείο. Όμως, δεν μπορείς να τη σηκώσεις εσύ, **EXAMINE JUDE, EXAMINE JOHN,** ο αρχηγός της σπείρας, **EXAMINE JACKET, EXAMINE POCKET, EXAMINE KEY, BENT KEY (+20).** Πρέπει να μπλοκάρεις την απόδρασή τους, **RUN TO STAIRS, EXAMINE STAIR, RUN TO ATTIC (+10).** Από εδώ θα βλέπεις την κίνηση της αστυνομίας. Πρέπει όμως, πέντε φορές να εμποδίσεις τον Big John, **EXAMINE LAMPHOLDER,-GET BULB, WAIT,** μέχρι να δεις την 1η κίνηση της αστυνομίας, **(+10), RUN TO STAIRS, PUSH FLOORBOARD (+10), RUN TO ATTIC, WAIT,** μέχρι να δεις τη 2η κίνηση της αστυνομίας **(+10), DROP BULB (+10), GET GLASS, RUN TO HALL, DOWN, LOOK** μέχρι να δεις τον Weasel να ανοίγει την πόρτα. **IN (+10), NORTH, EXAMINE SARAH,** ο Weasel φεύγει, **MANIFEST,** γίνεσαι ορατός! **CUT ROPES** μέχρι να το κάνεις, **(+20), GET ROPE, SOUTH, DROP ROPE.** Τώρα ή **LOOK** ή **RAMSAVE** μέχρι να ανοίξει η πόρτα και να μπει πάλι ο Weasel, **PUSH HAMMER,** τον κτυπάς, **MANIFEST,** έρχεται η Sarah, και τύπωσε **SARAH, TIE WEASEL (+20),** και μετά **OUT (+20).** Κλειδώνετε την πόρτα. **UP** και τύπωσε **SARAH, RUN TO TAXI, DEFLATE TYRES, HIDE IN CUPBOARD.** Όταν το κάνει **(+10).** Εσύ αμέσως **RUN TO ATTIC,** τρίτη κίνηση της αστυνομίας **(+10)(** (αν χρειαστεί τύπωσε LOOK), **BLOW CURTAINS (+10).** Πρόλαβες στο «τσακ». Ο Big John τρομαγμένος φεύγει και ξαναγυρνά. **WAIT** μέχρι την 4η κίνηση της αστυνομίας **(+10), CHARGE JOHN (+10), WAIT** μέχρι την 5η κίνηση της αστυνομίας **(+10).** Έχουν πια φτάσει κοντά στο κτήμα. Αμέσως **COOL ROOM (+10)** και τύπωσε **MANIFEST, RUN TO HALL, MANIFEST.** Η συμμορία ανέβηκε πάνω να δει τι έχει πάθει ο Big John, αφήνοντας το χαρτοφύλακα. Η Sarah περιμένει ανήσυχη. Τύπωσε **SARAH, EAST, GET BRIEFCASE, HIDE IN CUPBOARD.** Τύπωσε **LOOK** μέχρι να κρυφτεί **(+20).** Τώρα **RUN TO VAN** και **WAIT** μέχρι να έρθει ο Big John. Μόνο τώρα **DEFLATE TYRES (+30).** Τώρα τύπωνε **LOOK** μέχρι να δεις το taxi να έρχεται από δυτικά. Αμέσως **GET INTO TAXI.** Τώρα **WAIT** μέχρι το ταξί να βγει έξω από το δρόμο, να πέσει σ' ένα δέντρο και οι Severian και Professor να συλληφθούν από την αστυνομία. **(+50).** Όλα τα παραπάνω δίνουν **400/400** που είναι το μάξιμουμ σκορ του 3ου μέρους. Τώρα πια, ήσυχος επιστρέφεις πίσω, στον κόσμο των φαντασμάτων.

ADVENTURE S.O.S.

του Αντρεα Τσουρινακη

Διάφοροι φίλοι ζητάνε παρουσιάσεις των τελευταίων adventures της Sierra. Να σας πληροφορήσουμε λοιπόν ότι η COMPUPRESS εκδίδει και το PC MASTER. Σ' αυτό έχουν παρουσιαστεί αναλυτικά τα adventures που ζητάτε. Στο τεύχος 1 (Σεπτέμβρης '89) το *POLICE QUEST II*, στο τεύχος 2 (Οκτώβρης '89) το *SPACE QUEST III*, στο τεύχος 3 (Νοέμβρης '89) το *GOLD RUSH*, στο τεύχος 4 (Δεκέμβρης '89) το *KING'S QUEST IV*. Από τον καινούργιο χρόνο παρουσιάζει, πρώτο απ' όλα τα αντίστοιχα περιοδικά της Ευρώπης, τα *MANHUNTER II: SAN FRANCISCO* (τεύχος 5, Ιανουάριος '90), *LARRY III* (τεύχος 6, Φεβρουάριος '90) και το *HERO'S QUEST* (τεύχος 7, Μάρτης '90). Όσοι λοιπόν θέλετε να διαβάσετε αναλυτικές παρουσιάσεις για τα παραπάνω adventures, δεν έχετε παρά να απευθυνθείτε στα γραφεία του περιοδικού και να αγοράσετε τα τεύχη του PC MASTER.

Ο **Ακαϊνόγλου Βασίλης,** κάτοχος ενός Macintosh, ζητά βοήθεια στα *"Scarad RA"* και *"Dungeon Doom"*. Όποιος ξέρει τίποτα για τα παραπάνω, ή έχει ένα Macintosh, ας επικοινωνήσει μαζί του στη διεύθυνση: **Ακαϊνόγλου Βασίλης, Κωνσταντία, 58400 Ν. Πέλλης.**

Λαθών συνέχεια: Ο **Στέλιος Βασδέκης** μας λέει ότι το PAY ROOM, στο *"Police Quest I"*, στη λύση που δημοσιεύσαμε, δεν λειτουργεί. Έχει δίκιο. Το σωστό είναι **PAYMAN.**

Επίσης, ο **Σταύρος Σταματιάδης** επισημαίνει ένα λάθος στη λύση που δημοσιεύσαμε για το *"K.Q.III"*. Από το σπίτι των αρκούδων, για να βρεις το δέντρο-κρυσφήγετο των ληστών, πήγαινε αριστερά και βόρεια. Εδώ είναι η σωστή οθόνη, και όχι αριστερά, βόρεια, βόρεια, όπως είχαμε γράψει.

Στο προηγούμενο τεύχος, παρακαλέσαμε όσους έχουν παίξει το *"SRAM"* να μας στείλουν τη λύση μέχρι εκεί που έχουν φτάσει. Μέχρι στιγμής, μόνο ο **Δημήτρης Φαριλέκας** ανταποκρίθηκε. Όσο πιο πολλοί μας γράψετε, τόσο πιο πιθανό είναι να σχηματίσουμε όλη του τη λύση, και έτσι θα βοηθηθείτε όλοι όσοι έχετε κολλήσει σε κάποιο σημείο.

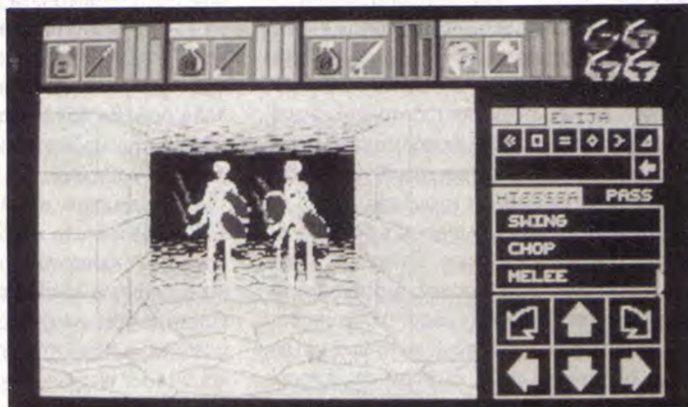
Στα γράμματά σας τώρα.

Ο **Σταμπουλίδης Κώστας** ρωτά πώς να ξεκινήσει το *"The Calling"*. Έχουμε λοιπόν: **ENTER CAR, GET GLOVES, WEAR GLOVES, LEAVE CAR, N, N, N, W, W, GET FLUTE, E, E, N, NE, E, GET, ALL, N, UP, GET RING, WEAR RING, DOWN, S, W, GIVE GARLIC TO COOK, N, GET HAM, PUT HEMLOCK IN HAM, S, GET KNIFE, W, W, GET MAGAZINE, READ MAGAZINE, E, E, S, E, E, E, S, S, ATTACK GARDENER WITH KNIFE, LOOK IN CHEST, GET PAPER FROM CHEST, READ PAPER, N, N, N, N, E, SEARCH CAREFULLY JUNK...**

Οι **Αργυρούδης Άκης** και **Χρήστος Γαϊτάνης** ρωτούν πώς να ξεκινήσουν το *"Venom"*: **DISMOUNT HORSE, ENTER INN, BUY FOOD, EAT FOOD, GO OUT, MOUNT HORSE, EXAMINE TIE-RAIL, GET THONG, WEST, EXAMINE BUSH, GET BERRIES. GO EAST** στο copse. Εδώ **EXAMINE MARKS, EXAMINE BUSH MOVE LOG, DISMOUNT HORSE, CLIMB INTO HOLE.** Βρήκες τον Beris...

Ο **Δημητρης Γουρλής** ρωτά πώς να ξεκινήσει το *"Wolfman"*. Στο πρώτο μέρος: **N, SAY HELLO, SAY WHAT IS YOUR NAME, SAY WHERE ARE YOU GOING, SAY ARE YOU COLD, SAY ARE YOU HUNGRY, SAY CAN I HELP, SAY ARE YOU HURT, SAY WHERE ARE YOU FROM, SAY COME WITH ME, N, EXAMINE WINDOW, CLOSE CURTAINS, REMOVE CLOTHES, GO TO BED, KISS DAVID...**

Ο **Γιάννης Μαργαριτσανάκης** ρωτά πώς να ξεκινήσει το *"Heavy of the Magic"*. Από την αρχή **RIGHT(R), EXAMINE(X), TABLE, PICK UP(P) GRIMOIRE, W.** Από τα γράμματα σημείωσε τα SORONOROS. Τώρα **E, E, N, N, N, W, BLAST(B) TROLL, L, EXAMINE OBJECT, PICK UP CLASP, E, S, S, E, E, E. EXAMINE OBJECT, PICK UP SCROLL** (Call Spell), **NW, NW, BLAST TROLL, N, NE, R, EXAMINE OBJECT, PICK UP NOUGAT, SE, S, S, SW, SE, BLAST TROLL, PICK UP SCROLL** (Transfusion Spell), **NW,**



Η λυση του...

BLACK CAULDRON

Ξεκινώντας, πήγαινε στην πόρτα της καλύβας και πάτα το πλήκτρο **F6 (DO).** Ανοίγεις την πόρτα. Μέσα πήγαινε στο cupboard και **F6, OPEN CUPBOARD, F6, TAKE KNAPSACK, F6, TAKE APPLE, F6, TAKE BREAD, F6, TAKE WATER-BOTTLE.** Στη φωτιά, **F6, TAKE GRUELL.** Βγες, προχώρα δεξιά, και μπροστά από την αποθήκη **F6, OPEN SHED, F6, GET CORN.** Στην πόρτα του φράχτη με το γουρούνι **F6, OPEN GATE,** πήγαινε σ' αυτό και πάτα το **TAB** πλήκτρο. Επίλεξε το gruell, **F4, FEED PIG.** Τώρα γύρνα στην καλύβα **F6, OPEN DOOR.** Μέσα πήγαινε στο bowl και περίμενε. Φεύγοντας με το γουρούνι, παίρνεις ένα σχοινί (rope). Βγες από το σπίτι και πήγαινε βόρεια προς τους θάμνους. Συνήθως εδώ σου ορμά ένας φτερωτός δράκος και σου κλέβει το γουρούνι (για την περίπτωση που θα φτάσεις στους θάμνους με το γουρούνι, δες στο τέλος της λύσης). Από εκεί του πέφτεις, νότια, νότια, αριστερά. Στο δέντρο **F6, GET LUTE.** Αριστερά και τρεις οθόνες βόρεια. Στο δέντρο **F6, GET DAGGER.** Δεξιά στο ποτάμι, **TAB,** επίλεξε το waterflask **F4, FILL FLASK WITH WATER,** νότια και είσαι στους θάμνους. Κρυμμένο μέσα σ' αυτούς (ψάξε όλες τις διαδρομές) είναι το σπιτάκι όπου έπρεπε να φέρεις το γουρουνάκι. Στην πόρτα **F6, OPEN DOOR.** Μέσα στο cupboard **F6, GET COOKIES.** Βγες και από την οθόνη των θάμνων, και από το κάτω της μέρος πήγαινε αριστερά, βόρεια, αριστερά, βόρεια. Εδώ, στο δεξί μέρος της οθόνης, υπάρχει ένα πέρασμα ανάμεσα στους βράχους. Βρες το και ψάξε τη διαδρομή που σε οδηγεί βόρεια στην οθόνη με τον γκρεμό. Εδώ **TAB** διάλεξε το rope **F4, USE ROPE.** Στάσου σωστά μπροστά στο σχοινί **F6, GRAB ROPE** και ταυτόχρονα πάτα το 7 από το αριθμολόγιο (ή το 9, ανά-

Φαίνεται ότι τα γενέθλια της στήλης, τον προηγούμενο μήνα, σας συγκίνησαν αρκετά. Γιατί πώς αλλιώς να εξηγήσουμε το γεγονός ότι - κυριολεκτικά - μας βομβαρδίσατε με τα γράμματά σας. Λάβαμε λοιπόν 145 γράμματα, που φυσικά είναι νέο ρεκόρ για τη στήλη. Κάντε όμως και λίγο κράτει, γιατί αν συνεχίσετε σ' αυτό το ρυθμό, θα πάρω καμιά αναρρωτική άδεια, και τότε ποιός είδε το Χρήστο (τον αρχισυντάκτη του περιοδικού) και δεν τον φοβήθηκε. Δεν λέω, καλό παιδί, αλλά τελευταία έχει αρχίσει να μαθαίνει διάφορα μαγικά και...

NE, N, N, N (level 3), **S** (level 4), **W, SW, SE, EXAMINE TABLE...**

Ο **Κοσκινάς Γιάννης** ρωτά πώς να ξεκινήσει το *"Mordon's Quest"*. Έχουμε: **GET BLANKET, S, W, N, GET NEWSPAPER, E, N, E, CLIMB DRAINPIPE, N, S, W, S.** Βλέπεις τον Mordon. Απάντησε **YES, N, E, TAKE TRANSPORTER, TAKE TORCH, LIGHT TORCH, N, N, N, E, DROP BLANKET, E, GET TUSKS, TRANSPORT TUSKS, GET BAMBOO, NW, NW, GET BERRIES, NE, SE, E, GET THORNS, MAKE BLOW PIPE...**

Ο **Φίκος Γιώργος** ρωτά στο *"Sherlock Holmes"* της Melbourne House, πώς φεύγει από την Baker str. Απλά: Μόλις βγεις στο δρόμο: **HAIL CAB, SAY TO CABBIE "HELLO", CLIMB INTO CAB, SAY TO CABBIE "GO TO KINGS CROSS ROAD", WAIT** μέχρι να φτάσεις, **GIVE MONEY TO CABBIE, CLIMB OUT OF CAB, NE, NE, NE, NE...**

Ο **Κώστας Λαμπρόπουλος** ρωτά στο *"Lords of Time"*, στην τέταρτη ζώνη, τι κάνει με τον Βίκινγκ, και πώς περνα το boulder. Στον Βίκινγκ, **GIVE FUR GOAT.** Μετά **S, SE, E, E, DIG, DIG, GET PARCHMENT, W, READ PARCHMENT, SW, PUSH STONE.**

Ο Γιώργος Καπόγλου ρωτά στο *"Dracula"*, στο δεύτερο μέρος, τι κάνει στην courtyard. Σε μια από τις γωνίες **LOOK COURTYARD** και βρίσκεις κάτι σκάλες. **CLIMB STAIRS, LOOK AROUND, EXAMINE DOOR, EXAMINE FRAME, EXAMINE BAT, EXAMINE MOUTH, TOUCH MOUTH...**

Ο **Γιώργος Χρίστου**, από την Κύπρο, ρωτά στο *"Manhunter I: New York"* πώς ανάβει τα κεριά στην εκκλησία. Στο μουσείο, στο τελευταίο δωμάτιο, πρόσεξε το τατουάζ στο χέρι του νεκρού. Αυτό δείχνει ποιά κεριά ν' ανάψεις!!

Ο **Σκόνδρας Βαγγέλης** ρωτά στο *"Dungeon Master"* πώς περνά την πόρτα που πέφτει μόλις την πλησιάσει και που από πίσω της είναι ένα κλειδί, στο 6ο επίπεδο. Μόλις πέσει η πόρτα, πλησίασε την όσο μπορείς. Στρίψε δεξιά 45°. Πάτα το κουμπί στον τοίχο. Κάνε στροφή 90°, και θα δεις μια teleport. Βάλε σ' αυτήν ένα άχρηστο αντικείμενο. Αυτό θα τηλεμεταφερθεί, θα ακουμπήσει ένα κρυφό διακόπτη, και η πόρτα μπροστα σου θ' ανοίξει!!

Αυτά προς το παρόν. Ως τον άλλο μήνα, μην ξεχνάτε στα γράμματά σας να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας και να εσωκλείετε γραμματόσημο για την απάντηση που θέλετε.

Τέλος, σταματήστε να ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις. Να μας γράφετε μόνο συγκεκριμένες ερωτήσεις, ώστε να μπορούμε να σας απαντάμε.

λογα σε ποιά διεύθυνση είναι το σχοινί). Ανέβα. Τώρα, σκαρφαλώνοντας στους βράχους βρες τη διαδρομή που οδηγεί στο πάνω-δεξιά (ή πάνω - αριστερά, αντίστοιχα) μέρος της οθονης.

Διάσχισε το μονοπάτι, και μπροστά από τους κροκοδείλους ΣΩΣΕ. Πρέπει να περάσεις κολυμπώντας απέναντι. Αρκετά δύσκολο, αλλά κάποτε τα καταφέρνεις. Απέναντι, στη βάση του τοίχου ΣΩΣΕ. Τώρα **F6, CLIMB WALL.** Απόφυγε τις πέτρες που γλιστρούν, και εκείνες τις οποίες σου πετάνε. Στο παράθυρο **TAB,** διάλεξε το dagger **F4, USE DAGGER** και μπαίνεις μέσα. ΣΩΣΕ. Προχώρα τρεις οθόνες δεξιά και ξανά ΣΩΣΕ. Μόλις ο creeper καθήσει δίπλα στο θρόνο, αμέσως **F6, JUMP DOWN.** Γρήγορα πήγαινε στο γουρούνι **F6, GET PIG** και αμέσως βγες έξω, πριν σε πιάσει ο creeper. Με το γουρούνι μαζί, ΣΩΣΕ και πήγαινε αριστερά, ανέβα τις σκάλες, δύο οθόνες αριστερά, στο μπαλκόνι **F6, THROW PIG.** Το ελευθέρωσες. Περίμενε να σε πιάσει ο καμπούρης και να σε ρίξει φυλακή. Εδώ **F6, GET CUP.** Στην πόρτα **TAB,** διάλεξε το cup, **F4, USE CAPON DOOR.** Ανοίγει ένα μυστικό πέρασμα. Μπες. Από 'κει που πέφτεις μαζί με την πριγκίπισσα, βόρεια, δύο οθόνες αριστερά. Στο βόρειο τοίχο, εκεί που μπαινοβγαίνει η μαγική σφαίρα, **F6, GET BRICK** τέσσερις φορές. Μπες και στον τάφο **F6, GET SWORD.** Η πριγκίπισσα φεύγει. Πήγαινε όλο νότια, και στο τέλος δεξιά. Στο gargoyle **F6, TURN GARGOYLE.** ΣΩΣΕ και ανέβα. Αν σου επιτεθεί ο καμπούρης, γρήγορα **TAB,** διάλεξε το sword και **F4, USE SWORD.** Στα κλειδιά **F6, GET KEYS.** Στη βορεινή πόρτα **TAB,** επίλεξε τα κλειδιά, **F4, USE KEYS.** Μέσα **TAB,** το σπαθί, **F4, USE SWORD** για να ελευθερώσεις το φυλακισμένο. ΣΩΣΕ, βγες, αριστερά, ανέβα τις σκάλες, δεξιά και στην αποθηκούλα **F6, OPEN CUPBOARD, F6, GET ALL.** Πήγαινε νότια δύο οθόνες, και στην πόρτα του κάστρου **TAB,** διάλεξε το σπαθί, **F4, USE SWORD.** Βγες από το κάστρο και γύρνα όλη τη διαδρομή πίσω, κατέβα το σχοινί, βγες από τους βράχους. Από την οθόνη που πήρες το μαχαίρι, πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά. Στο δεξί μέρος της γέφυρας **F6, F6, GET FOOD WALLET.** Νότια, και περίμενε να εμφανιστεί ο Gurgy. **TAB,** διάλεξε τα cookies, **F4, GIVE COOKIES.** Αριστερά νότια. Πήγαινε στα ίχνη που βλέπεις, και μπροστά από τα βραχάκια **F6, JUMP,** ώσπου να φτάσεις στο μεγάλο βράχο. **F6** και πέφτεις κάτω. Στο βασιλιά δώσε το lute. Πάρε τον καθρέπτη και την flying dust, **TAB,** την dust, **F4 USE DUST.** Πετάς. Πέτα πάνω. Πήγαινε τρεις οθόνες αριστερά στο βάλτο και **TAB,** την dust, **F4, USE DUST.** Πέτα αριστερά. Στην καλύβα **F6, OPEN DOOR.** Μέσα στο σεντούκι **F6, OPEN CHEST.** Στις μάγισσες **TAB,** το sword, **F4, GIVE SWORD.** Βγες και περίμενε να πάρει το καζάνι ο δράκος. **TAB,** dust, **F4, USE DUST.** Πέτα δεξιά από το βάλτο. Τώρα κάνε όλη τη διαδρομή πίσω στο κάστρο, μπες από την πόρτα. Δυο οθόνες βόρεια, αριστερά, κατέβα τις σκάλες, δεξιά. Πήγαινε μπροστά απο τα κάγκελα στο κάτω μέρος του τοίχου. **F6, F6, OPEN GRATE.** Μέσα προχώρα δεξιά, ώστε να πέσεις στο καζάνι. Θα πέσει ο Gurgy για σένα (αν πιο μπροστά του εχεις δώσει τα cookies). Καταστρέφεις τον μάγο. Κατεβαίνεις όλο το ποτάμι. Στις μάγισσες μην πάρεις ούτε το βιβλίο, ούτε τον χρυσό. Φυσικά θα πάρεις το φίλο σου τον Gurgy. Παρακολούθησε το φινάλε. Σκορ 225/230.

Αν φτάσεις στο σπιτάκι στους θάμνους με το γουρούνι, σου δίνουν μια μαγική λεξη. Φυσικά, αυτή τη φορά στο κάστρο δεν υπάρχει η δράση να ελευθερώσεις. το γουρουνάκι. Στο γυρισμό, για να μπεις στη σπηλιά των ξωτικών, πήγαινε στην οθόνη του καταρράκτη. Στο κάτω-δεξιά μέρος υπάρχει ένας βράχος. Μπροστά απ' αυτόν επίλεξε τη μαγική λέξη, **F4, USE MAGIC WORD** και ο βράχος φεύγει. Προχώρα δεξιά και θα μπεις στη σπηλιά. Η υπόλοιπη δράση είναι ίδια.

Σημείωσε ότι για να κάνεις SAVE (F3), πρέπει να βάλεις πρώτα μία άδεια, φορμαρισμένη όμως δισκέτα και να τυπώσεις FORMAT DISK. Μόνο τώρα μπορείς να κάνεις SAVE ή RESTORE (F5).

Επίσης, αν θέλεις αργή, νορμάλ ή γρήγορη κίνηση, τυπώνεις SLOW, NORMAL, ή FAST.

Όποτε πεινάς **TAB,** επίλεξε bread, **F4, USE BREAD.** Όποτε διψάς **TAB** επίλεξε water, **F4, DRINK WATER.**

ΑΦΙΕΡ

ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

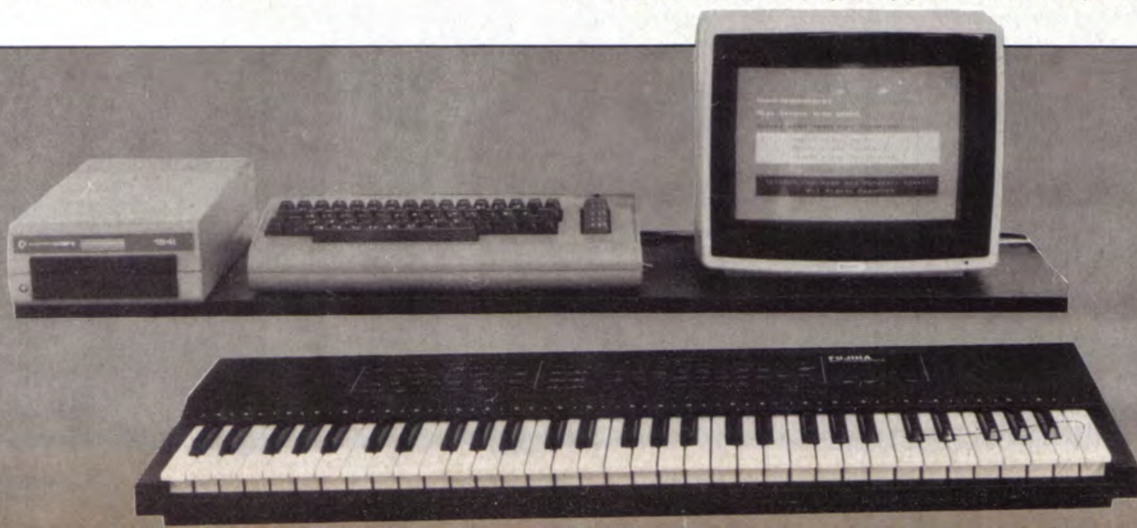
Όλοι, λίγο - πολύ, έχουμε κάποια σχέση με τη μουσική, είτε η σχέση είναι άμεση είτε έμμεση. Αλλά, οι ευκαιρίες, για να εκφραστούν και να ικανοποιηθούν οι μουσικές ανησυχίες και αναζητήσεις, δεν δίνονταν με την ίδια ευχέρια που μπορούν να δοθούν σήμερα. Η εξέλιξη όμως των υπολογιστών, τα τελευταία χρόνια, επηρέασε - και μάλιστα σημαντικά - το χώρο της μουσικής. Το αποτέλεσμα αυτής της εξέλιξης είναι πανομοιότυπο με τους άλλους τομείς που επηρέασε η Πληροφορική. Ό,τι μέχρι πριν από λίγα χρόνια φάνταζε σαν όνειρο και μάλιστα απατηλό, έγινε πραγματικότητα προσιτή στο πλατύ κοινό. Σε ό,τι αφορά τη μουσική, η σύνθεση ενός κομματιού απλοποιήθηκε πολύ με την είσοδο των υπολογιστών στα studio, ενώ από την άλλη μεριά, η δημιουργία ενός home-studio δεν απαιτεί πια πολυδάπανες αγορές. Μη βιαστείτε να σκεφτείτε πως κάτι τέτοιο απευθύνετε μόνο σε όσους έχουν αρκετές γνώσεις σχετικές με τη μουσική. Ο υπολογιστής σας είναι έτοιμος να σας βοηθήσει να αποκτήσετε τις γνώσεις που χρειάζεστε, ώστε να μπορείτε εύκολα, χρησιμοποιώντας ένα ή περισσότερα μουσικά όργανα, να δημιουργείτε ακούσματα και ρυθμούς που θα σας προσφέρουν κάποιες ώρες παραγωγικής ψυχαγωγίας. Άλλωστε, home computing δεν σημαίνει μόνο «πόλεμος» ενάντια στους κακούς ανά τον κόσμο ή στο διάστημα, ούτε και διαρκή πρωταθλήματα Kick-off!

Ανακαλύψτε λοιπόν την καλλιτεχνική πλευρά του εαυτού σας, με τη βοήθεια του υπολογιστή σας! Έτσι, αν έχετε Atari ST, Amstrad 6128, Commodore 64/128, Amiga ή Spectrum, ετοιμαστείτε για μεγάλες δημιουργίες! Θα χρειαστείτε βέβαια το κατάλληλο software, και κάποιο όργανο που να διαθέτει Midi, αλλά πριν μιλήσουμε για το ποιά είναι αυτά, ας δούμε τι σχέση μπορεί να έχει ο υπολογιστής με τη μουσική.

Η επανάσταση του Midi

Στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας, τα γνωστά σε όλους synthesizer άρχισαν να εξελίσσονται, χρησιμοποιώντας για τη λειτουργία τους μικροϋπολογιστές. Γεννήθηκε λοιπόν η ανάγκη για την καλύτερη αξιοποίηση των οργάνων αυτών, που θα ήταν δυνατή αν υπήρχε απευθείας επικοινωνία με άλλα ηλεκτρονικά μουσικά όργανα, καθώς και computers. Έτσι, φτάσαμε στο Midi, που ορίστηκε σαν διεθνές standard επικοινωνίας υπολογιστών και ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων.

Το Midi σας είναι μάλλον γνωστό σαν όρος και σαν έννοια, μια και έχουμε ξαναμιλήσει γι' αυτό (αφιέρωμα τεύχους 49). Ωστόσο, είναι σκόπιμο να θυμηθούμε μερικά πράγματα γύρω απ' αυτό. Και πρώτα απ' όλα, να



ΩΜΑ

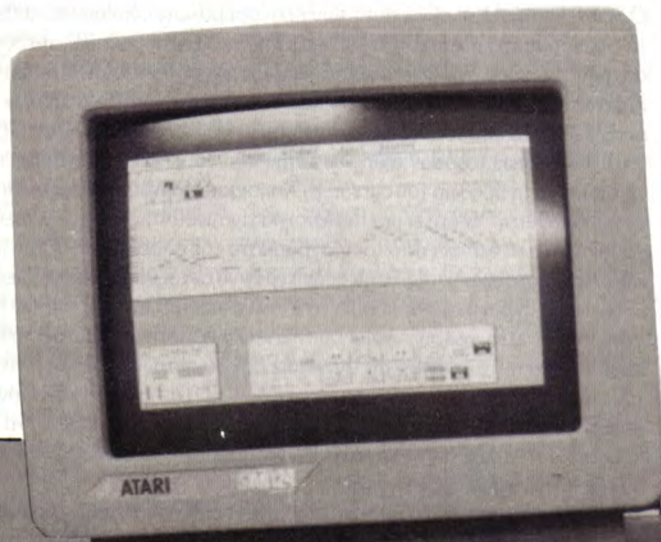




Τον τελευταίο καιρό, γίνεται όλο και περισσότερος λόγος για τη δημιουργία μουσικής με τη βοήθεια υπολογιστών. Η εμφάνιση και εξάπλωση του Midi έδωσε και την ευκαιρία στους home users να βρεθούν πιο κοντά στο μαγικό κόσμο της μουσικής. Τώρα πια, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή σας όχι απλώς για να ακούσετε κάποιο μουσικό θέμα, αλλά και για να συνθέσετε τις δικές σας μελωδίες!

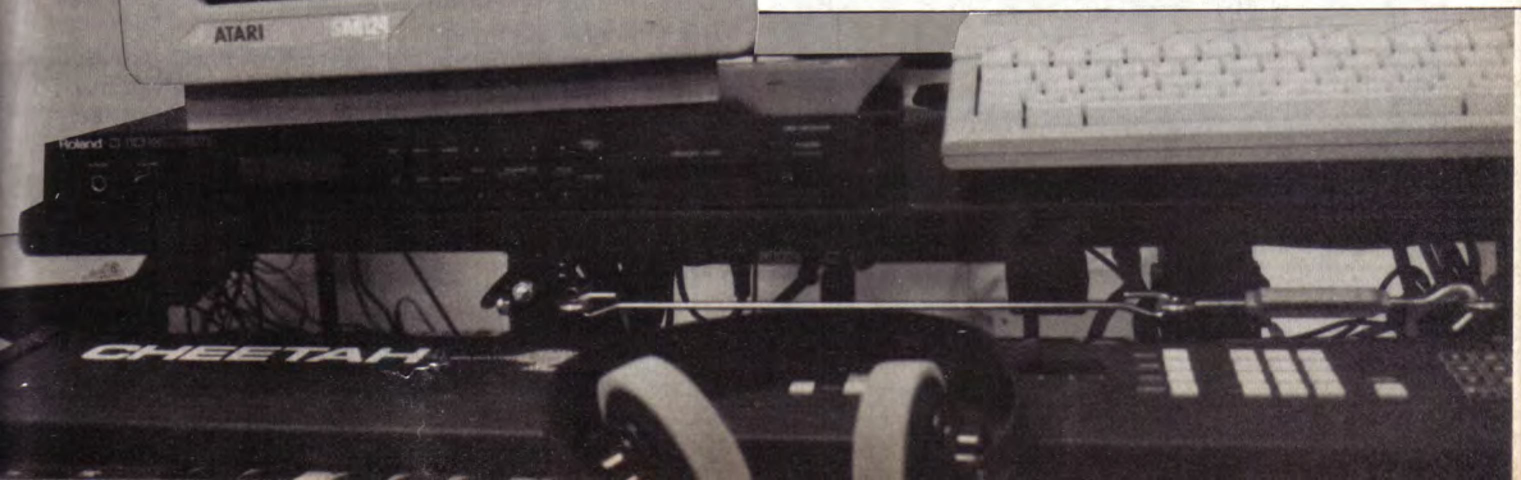


πούμε ότι ο όρος Midi προέρχεται από τα αρχικά των λέξεων Musical Instrument Digital Interface. Έχουμε δηλ. να κάνουμε με ένα interface που επιτρέπει τη ροή πληροφοριών υπό τη μορφή ψηφιακών ηλεκτρονικών σημάτων. Έτσι τώρα, τα διάφορα μουσικά όργανα που διαθέτουν «θύρα» Midi, μπορούν να συνδεθούν είτε μεταξύ τους είτε με υπολογιστές που



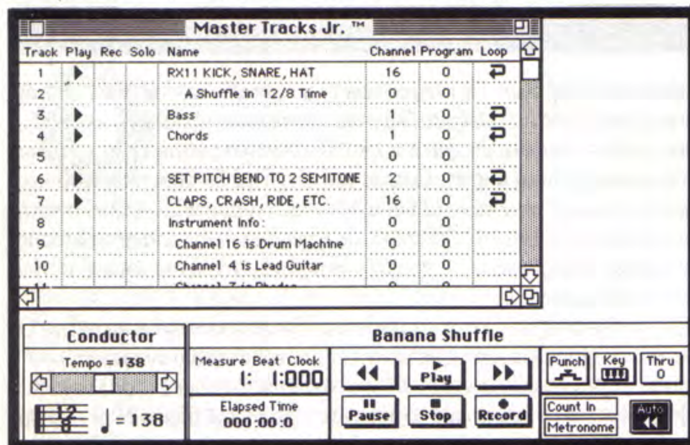
έχουν και αυτοί Midi. Οι πληροφορίες που ανταλλάσσουν, αφορούν τη μορφή της νότας που παίξαμε (διάρκεια, μονοφωνικό ή πολυφωνικό παίξιμο, χρήση ή όχι sustain, pitch κ.λπ.). Το Midi μας παρέχει 16 κανάλια επικοινωνίας. Αυτά μας επιτρέπουν να ελέγχουμε διαφορετικές ηχητικές πηγές, που διαθέτουν φυσικά Midi in /Midi out. Η παρουσία του υπολογιστή σε μια τέτοια περίπτωση, απλοποιεί κατά πολύ τα πράγματα από πλευράς σύνθεσης, χωρίς βέβαια να περιορίζεται η χρησιμότητά του μόνο σ' αυτόν τον τομέα.

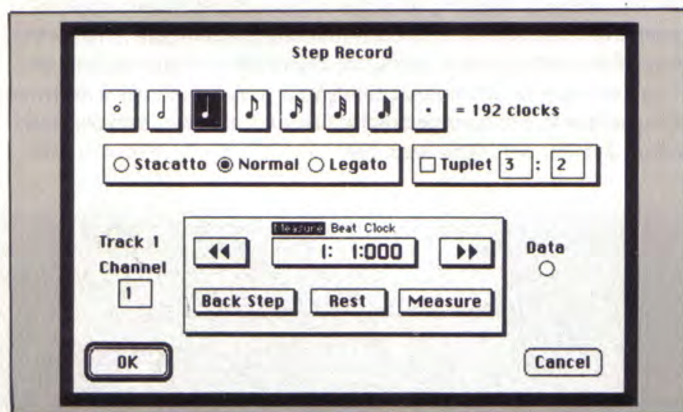
Η απλή μορφή ενός τέτοιου συστήματος θα μπορούσε να είναι η εξής: Ο υπολογιστής εφοδιασμένος με το κατάλληλο software (θα αναφερθούμε σ' αυτό λίγο πιο κάτω), και ένα Midi όργανο - ας υποθέσουμε ένα απλό synthi. Παίζοντας τώρα ένα κομμάτι, μπορείτε - μέσω της θύρας Midi - να το στείλετε στον υπολογιστή. Ανάλογα λοιπόν με το software που ήδη υπάρχει φορτωμένο στον computer, βλέπετε στην οθόνη την παρτιτούρα ή κάποια γραφική απεικόνιση, και μπορείτε πια να παρέμβετε και να αλλάξετε όποια από τις παραμέτρους του ήχου θέλετε. Δίνοντας απλά την εντολή play, η διορθωμένη έκδοση ακούγεται από το ηχείο του synthesizer. Φτάνοντας στο ηχητικό αποτέλεσμα που θέλετε, μπορείτε να κάνετε save, και έτσι, όποια στιγμή το ξαναχρειαστείτε, δεν έχετε πάρα να το ανακαλέσετε από τη δισκέτα σας, ή το hard disk.



Ας υποθέσουμε τώρα ότι διαθέτουμε παραπάνω από ένα Midi όργανα, έστω ένα synthesizer και ένα drum machine, και έχουμε φτιάξει ένα κομμάτι όπου συμμετέχουν και τα δύο όργανα. Αν δεν έχουν συνδεθεί μεταξύ τους μέσω Midi, το τελικό αποτέλεσμα (ο ήχος που βγαίνει απ' τα ηχεία) έχει πολύ σοβαρά προβλήματα συγχρονισμού. Χρησιμοποιώντας όμως το Midi, οι ήχοι που θα βγαίνουν στον αέρα, θα παίζονται με το ίδιο tempo. Χωρίς την παρουσία του υπολογιστή, θα χρειαστείτε ένα πολυκάναλο μαγνητόφωνο, ειδικά αν θελήσετε να προσθέσετε και μερικά άλλα όργανα. Αυτό φυσικά σημαίνει δαπάνη, που πολλές φορές καταντά απογορευτική, για όσους ασχολούνται ερασιτεχνικά με το είδος. Αξιοποιώντας όμως τις δυνατότητες του υπολογιστή σας, μέσω Midi και φυσικά, κατάλληλου software (που κοστίζει σαφώς λιγότερο από ένα μαγνητόφωνο), μπορείτε να κάνετε το κέφι σας; με πολύ μεγαλύτερη ευκολία.

Προσθέτοντας σε αυτά τις εκπαιδευτικές δυνατότητες του Η/Υ, καθώς και τη δυνατότητα επικοινωνίας - μέσω modem - με άλλους υπολογιστές, φαντάζομαι ότι καταλαβαίνετε πως τα πάντα - ή σχεδόν τα πάντα - εξαρτώνται πλέον από το ταλέντο σας και από τη διάθεσή σας για δημιουργία. Αξίζει να πούμε ακόμη, αν και πρόκειται για μια πολύ εξειδικευμένη εφαρμογή, ότι υπάρχει η δυνατότητα, στον Atari 1040 ST και κυρίως στον Mega ST, με κάποια προγράμματα που παρέχουν multitasking λειτουργικό σύστημα, για παράλληλη λειτουργία Midi προγραμμάτων!





Δύο από τις οθόνες ενός sequencer.

Πολλοί από εσάς πιθανόν να θυμούνται κάποια από τα πρώτα μουσικά προγράμματα που είχαν κυκλοφορήσει για τον Commodore 64, και δεν απαιτούσαν μάλιστα τη χρήση Midi. Τα πράγματα όμως, όπως διαπιστώνετε, έχουν αλλάξει αρκετά από τότε. Οι υπολογιστές, με πρωτοπόρους τους Atari ST , Macintosh και CBM 64, κυριολεκτικά εισέβαλαν στα studio ηχογράφησης. Τα Midi προγράμματα βελτιώνονται συνεχώς, με αποτέλεσμα ολοένα και περισσότεροι άνθρωποι να ανακαλύπτουν τη μαγεία της μουσικής επικοινωνίας. 'Αλλωστε, καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα μουσικών εφαρμογών, μεγάλο μέρος του οποίου θα δούμε τώρα.

Κατηγορίες προγραμμάτων
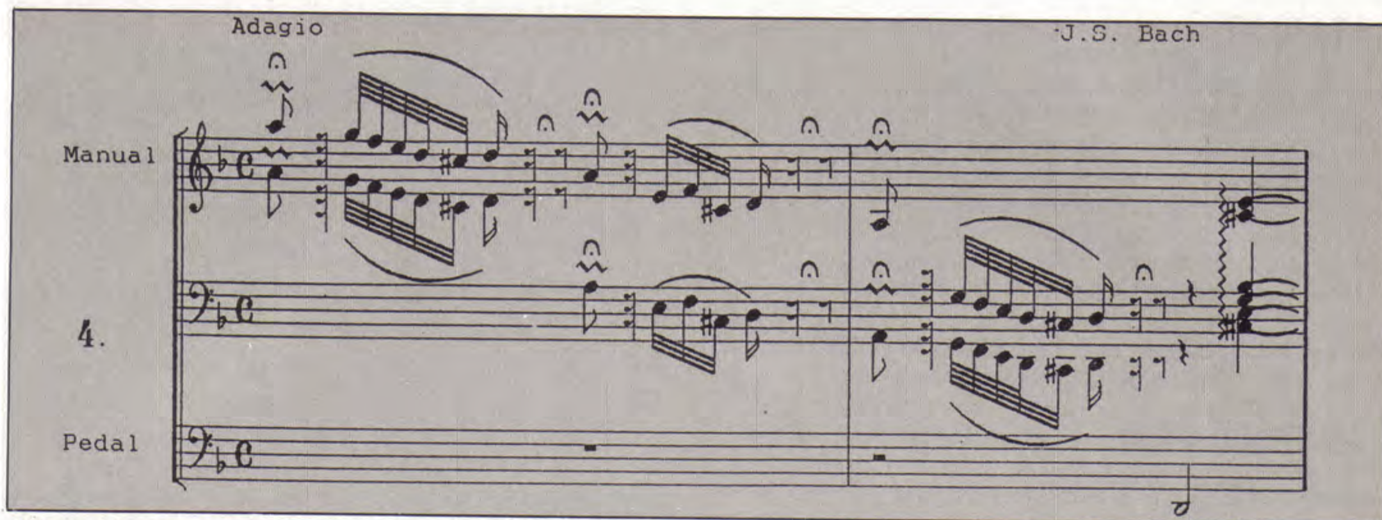
Η πολιτική που ακολούθησαν τα Software houses, τα οποία ασχολήθηκαν με τη δημιουργία μουσικών πακέτων, ήταν να δώσουν στο χρήστη φιλικά προς αυτόν προγράμματα, που θα του επέτρεπαν να φτάσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα, χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις computing. Από την άλλη μεριά, οι περιορισμένες (από πλευράς μνήμης) δυνατότητες ορισμένων υπολογιστών δεν επέτρεπαν τις πολλαπλές διαφορετικές λειτουργίες ενός προγράμματος. 'Ετσι, το software μοιράστηκε σε 6 βασικές κατηγορίες.

1) Software Sequencers: Είναι ίσως η πιο βασική κατηγορία προγραμμάτων, μια και επιτρέπει στο χρήστη να επεξεργαστεί το μουσικό θέμα, και να πειραματιστεί στο τελικό αποτέλεσμα. Τα sequencers παίζουν το ρόλο ενός πολυκάναλου μαγνητοφώνου. Συνδέοντας λοιπόν, μέσω Midi, οποιοδήποτε ηλεκτρονικό όργανο (keyboard, drum machine, σαξόφωνο κ.λπ.), στέλνουμε τους ήχους που παράγονται απ' αυτό, μεταφρασμένους σε Midi σήματα, στον υπολογιστή, σε κάποιο απ' τα κανάλια του sequencer. Εκεί μπορούμε να παρέμβουμε και να κάνουμε τις απαιτούμενες αλλαγές και διορθώσεις, μεταβάλλοντας νότες ή διάφορες παραμέτρους. Με την επιλογή play, τα σήματα γυρνούν, πάλι μέσω Midi, στο όργανο απ' όπου τα ακούμε διορθωμένα. Σε αρκετά από τα προγράμματα αυτού του είδους, υπάρχουν παραπάνω από μία οθόνες, που δείχνουν με διαφορετικό τρόπο το κομμάτι που έχει ήδη παιχθεί. Η παρουσίαση μπορεί να είναι είτε σε μορφή παρτιτούρας είτε γραφικά, ή ακόμη και σε σελίδες με μορφή πλέγματος (grid pages).

2) Score Editors: Στο είδος αυτό των προγραμμάτων, ανήκουν τα καθεαυτό προγράμματα παρτιτούρας. Ο χρήστης γράφει τη μουσική απευθείας στο πεντάγραμμο, χρησιμοποιώντας έναν από τους παρακάτω τρόπους: α) Επιλέγοντας από τα διάφορα menus του προγράμματος σύμβολα και ρυθμικές αξίες, και τοποθετώντας τα πάνω στο πεντάγραμμο, με τη βοήθεια ενός mouse (εφόσον ο υπολογιστής που δουλεύει, υποστηρίζει κάτι τέτοιο), ή με τη βοήθεια του cursor. β) Χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Υπάρχει μια αντιστοιχία ανάμεσα στις νότες του πενταγράμμου και σε κάποια από τα προγράμματα της αλφαβήτου. 'Ετσι, πληκτρολογώντας ο χρήστης, στην οθόνη εμφανίζονται νότες. Για να διευκολυνθεί αυτή η διαδικασία, μπορεί να συνδυαστεί η εισαγωγή από το πληκτρολόγιο με τη χρήση ποντικιού. Πάντως, ο δεύτερος αυτός τρόπος προϋποθέτει την εκμάθηση της αντιστοιχίας γραμμάτων με νότες, κάτι που τον κάνει να είναι - αρχικά τουλάχιστον - δύσχρηστος. γ) Παίζοντας απευθείας τις νότες σ' ένα Midi κλαβιέ. Αυτό φυσικά προϋποθέτει ότι έχει προσδιοριστεί από πριν η ρυθμική αξία της αρμονίας. Ο τρόπος αυτός είναι σαφώς ο πιο εύκολος και γρήγορος από τους τρεις.

Αρκετά από τα προγράμματα της κατηγορίας επιτρέπουν, είτε μέσω Midi files είτε μέσω συμβατότητας με άλλα προγράμματα της ίδιας εταιρίας, τη μεταφορά από/προς κάποιο sequencer, προσφέροντάς μας έναν ακόμη τρόπο εισαγωγής μελωδίας στο πρόγραμμα. Μπορούμε μάλιστα να εκτυπώσουμε το αποτέλεσμα σε κάποιον printer. Υπάρχει και πρόγραμμα που, εκτός από laser printer, υποστηρίζει και μηχανή εκτύπωσης Linotronic (αυτές που χρησιμοποιούνται σε Desktop Publishing)!

3) Synthesizer Editors/Librarians. Οι παράμετροι από τις οποίες εξαρτάται ένας ήχος που προέρχεται από ένα synthi, μπορούν σε ορισμένες περιπτώσεις να φτάσουν μέχρι 400. Σκοπός των προγραμμάτων αυτών είναι να δίνουν πληροφορίες σχετικές με την καθεμιά απ' αυτές τις παραμέτρους. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια των προγραμμάτων επεξεργασίας που διαθέ-



Δείγμα εκτύπωσης από πρόγραμμα scoring σε κοινό printer.

τουν τα synthesizers. Έτσι, στο monitor έχουμε αριθμητική απεικόνιση των παραμέτρων, και σε αρκετές περιπτώσεις και γραφική, δίνοντας στο χρήστη μια πιο άμεση εικόνα, σχετικά με τις μεταβολές στο ηχητικό αποτέλεσμα, όταν διαφοροποιούνται κάποιες παράμετροι. Σαν πρόσθετη επιλογή, παρουσιάζεται - σε ορισμένα απ' τα προγράμματα αυτά - η δυνατότητα δημιουργίας και αποθήκευσης νέων ήχων. Αυτό μπορεί να γίνει είτε με συνδυασμό άλλων επιλεγμένων ήχων, ή με συνδυασμό προκαθορισμένων παραμέτρων. Αυτό μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε οικογένειες ήχων, που να χρησιμοποιούνται από διαφορετικά όργανα.

4) Sample Editors. Τα Samplers είναι λίγο - πολύ γνωστά σε όλους. Η δουλειά που κάνουν είναι να μετατρέπουν αναλογικό σήμα ήχου (που προέρχεται είτε από μικρόφωνο είτε από άλλη πηγή αναλογικού ήχου) σε ψηφιακό, και να το στέλνουν στον υπολογιστή.

Τα προγράμματα αυτού του είδους συνεργάζονται με τα Samplers, ώστε να μπορούμε να επέμβουμε και εδώ στο τελικό ηχητικό αποτέλεσμα, κάνοντας μίξεις, loop, equalization κ.λπ. Συνήθως, τα προγράμματα αυτά χρησιμοποιούν οθόνες γραφικών παραστάσεων, ώστε να απλοποιείται η παρέμβαση στα δείγματα.

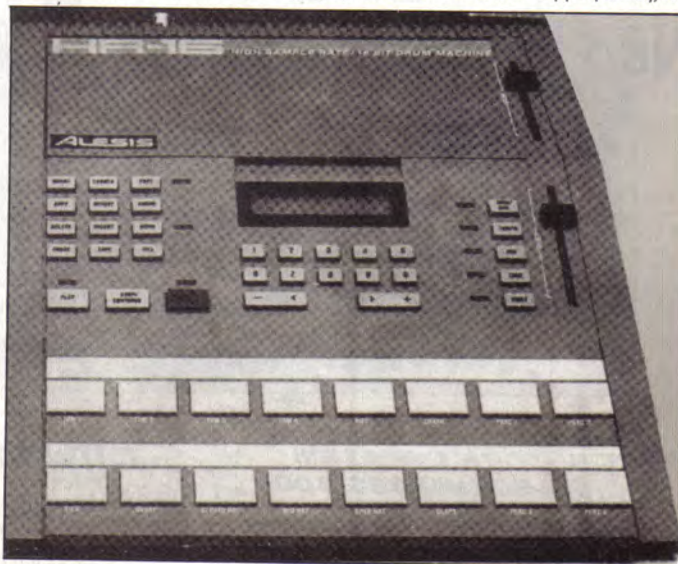
5) Compositional Software. Ίσως πρόκειται για την πιο εξειδικευμένη κατηγορία προγραμμάτων, αφού απευθύνεται σε επαγγελματίες, και μάλιστα είναι και περιορισμένης χρήσης. Η δουλειά που κάνουν τα προγράμματα αυτά είναι να επεξεργάζονται μια αρχική σύνθεση και να την παρουσιάζουν με διαφορετική μορφή. Οι παραλλαγές αυτές επιτυγχάνονται με τη βοήθεια ορισμένων αλγορίθμων, που «μεταλλάσσουν» και αναπτύσσουν την αρχική μορφή της σύνθεσης.

6) Εκπαιδευτικά προγράμματα. Τελευταία λοιπόν κατηγορία προγραμμάτων, τα εκπαιδευτικά. Από καταβολής των home-computers, τόσο οι κατασκευάστριες εταιρίες όσο και τα Software Houses, προσπαθούσαν να αναδείξουν και να αξιοποιήσουν τις εκπαιδευτικές δυνατότητες των υπολογιστών. Έτσι, τα Software Houses που παράγουν μουσικά πακέτα, δεν άφησαν ανεκμετάλλευτη την - από μουσικής πλευράς - εκπαιδευτική ικανότητα των Η/Υ. Μια μεγάλη γκάμα εκπαιδευτικών προγραμμάτων εμφανίστηκε στην αγορά, και απευθύνεται σε όλους - ή σχεδόν όλους: Από παιδιά που έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με τον κόσμο της μουσικής, μέχρι αυτούς που θέλουν να εξασκηθούν σε ακουστικά παραδείγματα ή στην dictee!

Είναι σημαντικό να σημειώσουμε κάτι που ισχύει για όλες τις κατηγορίες των προγραμμάτων που εξετάσαμε: Πολλές από τις εταιρίες κατασκευής των μουσικών πακέτων αναλαμβάνουν την υποχρέωση να σας προμηθεύσουν κάθε νέα έκδοση ενός προγράμματος που έχετε ήδη αγοράσει, χωρίς καμιά - σχεδόν - οικονομική επιβάρυνση. Αυτό φυσικά γίνεται για να περιοριστούν στο ελάχιστο τα πειρατικά αντίγραφα, που ούτως ή άλλως γίνονται δύσκολα, μια και το software συνοδεύεται - σε αρκετές περιπτώσεις - και από hardware προστασίας.

Η Ελληνική πραγματικότητα

Ο αριθμός των μουσικών πακέτων που μπορεί να συναντήσει κανείς στην Ελληνική αγορά είναι αναμφίβολα μεγάλος, και δύσκολα μπορεί να παρουσιαστεί αναλυτικά από τις σελίδες του περιοδικού. Άλλωστε, στόχος αυτού του άρθρου είναι να σας δώσει ιδέες και ερεθίσματα για να ασχοληθείτε με την καλλιτεχνική πλευρά του εαυτού σας, αξιοποιώντας ταυτόχρονα τις ικανότητες του υπολογιστή σας. Η επιλογή των προγραμμάτων που θα αναφερθούν , έγινε βάσει της αξίας του κάθε πακέτου. Διαλέξαμε δηλ. εκείνα τα προγράμματα που η τιμή τους δεν ξεπερνά τις 40.000 δρχ., έτσι ώστε να είναι προσιτά στην αγορά τους, ενώ ταυτόχρονα να είναι και αξιόλογα από πλευράς λειτουργικότητας. Ο Atari είναι ο πρωτοπόρος, αφού γι' αυτόν κυκλοφορούν τα περισσότερα προγράμματα. Μην ξεχνάμε άλλωστε ότι χρησιμοποιείται και από επαγγελματίες, και



Το HR-16 είναι το drum machine της Alesis.

ATARI ST

Sequencers: Pro - 12 (Steinberg) 10.500 δρχ.
MRS 1.1 (Dr. T's) 15.000 δρχ.
Midi Draw (Intelligent Music) 25.000 δρχ.
Master Tracks Jr (Passport) 35.000 δρχ.
Edit Track (Hybric arts) 40.000 δρχ.

Scoring: EZ Score Plus (Hybric arts) 31.000 δρχ.
Copyist Apprentice (Dr. T's) 45.000 δρχ.

Εκπαιδευτικά: Jazz Improvisation I, II (E.C.S.) Από 11.000 δρχ.
Ear Training 18.000 δρχ.

AMSTRAD 6128

Sequencers: CPC MIDI Track Performer + MIDI I/C Interface (EMR) 25.000 δρχ.
8 Track real-time sequencer + Midi I/C interface (D.H.C.P.) 25.000 δρχ.

COMMODORE 64/128

Sequencers: Glass Tracks (Sonus) 15.000 δρχ.
Personal Musician (Sonus) 20.000 δρχ.
Midi 8 Plus (Passport) 40.000 δρχ.
Super Sequencer 64/128 (Sonus) 40.000 δρχ.
Music Shop for Midi (Passport) 40.000 δρχ.

Interfaces: Απλό Midi 14.000 δρχ.
Midi IC W/Drum Sync 30.000 δρχ.
Midi IC W/Tape Sync 40.000 δρχ.

AMIGA

Sequencers: MRS Ver 1.6 (Dr T's) 68.000 δρχ.
Scoring: Copyist (Dr T's) 88.000 δρχ.

SPECTRUM...

Sequencers: Midi track performer + Interface (EMR) 24.000 δρχ.

υπάρχει σε όλα σχεδόν τα studio ηχογράφησης, όπου χρησιμοποιούν υπολογιστές. Οι κάτοχοι Amiga ίσως να μείνουν λίγο δυσαρεστημένοι. Υπάρχουν λίγα προγράμματα για τη μεγάλη κυρία της Commodore, και δυστυχώς ακριβά. Γι' αυτό και αναφέρουμε ελάχιστα. Ας πάρουμε λοιπόν τον κάθε υπολογιστή ξεχωριστά, αναφέροντας τα προγράμματα κάθε κατηγορίας, ενώ στις παρενθέσεις θα γράφεται η εταιρία παραγωγής του πακέτου.

Για να αποκτήσετε όμως μια ολοκληρωμένη εικόνα του θέματος, θα αναφερθούμε και σε κάποια Midi ηλεκτρονικά όργανα. Μόνο που εδώ δεν υπήρξαν κριτήρια τιμής στις επιλογές, αφού ένα Midi όργανο λειτουργεί και ανεξάρτητα από τον υπολογιστή σας. Στην αγορά μπορεί να βρει κανείς μεγάλη ποικιλία Midi οργάνων, σε τιμές που ξεκινούν από τις 45.000 δρχ.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Το Midi σαξόφωνο και μια από τις Midi κιθάρες που διαθέτει η Casio.

Ξεκινάμε αναφέροντας το PSS-580 electronic keyboard, που είναι της Yamaha. Έχει 4 οκτάβες, μικρά πλήκτρα, και κοστίζει 58.000 δρχ. Ένα άλλο electronic keyboard της Yamaha είναι το PSR-37, που έχει μεγάλα πλήκτρα και 5 οκτάβες, και κοστίζει 109.000 δρχ.

Εκτός όμως από τα keyboards, υπάρχουν - όπως ήδη είπαμε - κι άλλα Midi όργανα, όπως το σαξόφωνο της Casio: Το DH-100 διαθέτει portamento εφέ, Breath mode, και κοστίζει 46.600 δρχ. Η Casio όμως, εκτός απ' το Midi σαξόφωνο, μας προτείνει και μια Midi κιθάρα: Η DG-20 έχει 4 πλήκτρα με solo ρυθμούς drum, sustain/reverb. εφέ, pitch control. κ.λπ., και κοστίζει 80.000 δρχ. Αν όμως σας γοητεύουν οι ήχοι των drums, τότε η Alesis έχει κάτι για εσάς. Είναι το HR-16, ένα 16-μπιτο drum machine, που φτάνει τις 126.000 δρχ. Υπάρχει ακόμη ένα ηλεκτρονικό πιάνο, το Fujiha P.61, που έχει 5 οκτάβες και μεγάλα πλήκτρα, και κοστίζει 60.000 δρχ.

Σίγουρα η παρουσίαση ενός τέτοιου θέματος απαιτεί πολύ περισσότερο χώρο, που, δυστυχώς, δεν μπορούμε να εξοικονομήσουμε στις σελίδες ενός περιοδικού. Πιστεύουμε πάντως πως οι προτάσεις που σας κάναμε, δεν σας άφησαν αδιάφορους. Σε ποιόν άλλωστε από εσάς δεν αρέσει η μουσική; Πριν όμως αναφέρουμε τις διευθύνσεις των καταστημάτων, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Γιώργο Φλαμουρίδη, για τις πληροφορίες και τις ώρες που μου διέθεσε, καθώς και το κατάστημα Μέλλον Α.Ε., στους χώρους του οποίου έγινε η φωτογράφιση.

Φ. ΝΑΚΑΣ Α.Ε., Ναυαρίνου 13, τηλ. 3647112 - Yamaha.
ΕΛ ΜΗ Α.Ε., Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643812 - Casio.
ΜΕΛΛΟΝ MICRO MUSIC SYSTEMS A.E., Σόλωνος 137, τηλ. 3623840 -Software (Steinberg, Dr T's, Hybrid arts, Passport, Sonus, Intelligent music, ECS) - Hardware: (Alesis, Fujiha). ■



· v · i · e · w ·

BLUE ANGELS

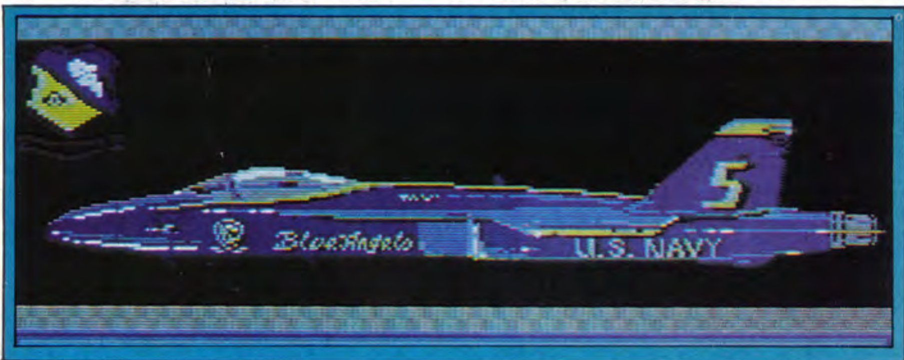
Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Μέχρι σήμερα, ο όρος Flight Simulator έφερνε στο μυαλό μας air combat simulators, και τέτοια παρεμφερή. Το Blue Angels είναι κάτι το διαφορετικό σε αυτό το χώρο. Κατασκευάστριά του η Accolade, μια εταιρία που ειδικεύεται στις εξομοιώσεις. Ωστόσο, μέχρι τώρα, δεν είχε φτιάξει κάποιον εξομοιωτή πτήσης. Στο Blue Angels παίζετε το ρόλο του πιλότου ενός F-18 Hornet, και είστε μέλος ενός σμήνους που κάνει ακροβατικές φιγούρες στον αέρα.

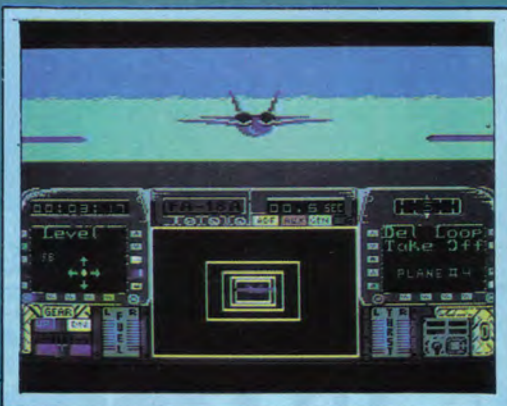
Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο κύρια μέρη - όπως συνήθως συμβαίνει με τέτοιου είδους games: Στο εκπαιδευτικό μέρος, και στην πτήση (το real thing, που λέμε). Σαν αρχάριος, διαλέγετε βέβαια το training mode. Έχετε και σε αυτό το mode δύο επιλογές: Να πετάξετε με αεροσκάφος, ή να χρησιμοποιήσετε τον εξομοιωτή. Στη δεύτερη περίπτωση τα πράγματα είναι κάπως πιο ήρεμα, αφού - υποτίθεται - ότι δεν βρίσκεστε στον αέρα, ενώ στη δεύτερη -υποτίθεται - ότι πετάτε μόνος σας, χωρίς το υπόλοιπο σμήνος. Μπορείτε εδώ να κάνετε εξάσκηση στις διάφορες φιγούρες του σμήνους, και να βαθμολογηθείτε ανάλογα από τον υπολογιστή. Υπάρχουν συνολικά 21 φιγούρες: 13 για την περίπτωση που είστε μέσα στο σμήνος, και 8 αν είστε τα αεροσκάφη 5 και 6 του σμήνους. Κάθε φορά που διαλέγετε μια φιγούρα, στην οθόνη βλέπετε μια τρισδιάστατη απεικόνιση του τι πρέπει να κάνετε. Φυσικά, κάθε φιγούρα έχει και διαφορετική δυσκολία, και απαιτεί περισσότερο ή λιγότερο έμπειρους πιλότους. Πάντως, καλό θα ήταν, για αρχή, να μη διαλέξετε φιγούρα με πολλές γραμμές (μετρήστε όσες φαίνονται στην οθόνη). Με αυτόν τον τρόπο, θα μπορέσετε να εξασκηθείτε αρκετά. Κατόπιν θ' αρχίσει η δράση.

Το display της οθόνης αλλάζει ανάλογα με το αν βρίσκεστε μέσα στον simulator ή στο αεροσκάφος σας. Τα όργανα είναι - βασικά - ίδια, απλά αλλάζει η θέση τους. Το παιχνίδι σας εφοδιάζει με εξοπλισμό κατάλληλο ώστε να αποφεύγετε όλες τις κακοτοπιές. Στο κέντρο της κονσόλας υπάρχει ένα όργανο με μια πολύ σημαντική αποστολή: Σας δείχνει αν είστε έξω από την προκαθορισμένη πορεία της φιγούρας. Υπάρχει κάτι σαν τούνελ, μέσα στο οποίο κινείται το αεροσκάφος σας, το οποίο φαίνεται σαν κίτρινο ή σαν μπλε σημάδι στο display. Το κίτρινο είναι η σωστή πορεία, και θα πρέπει να ευθυγραμμίζετε μαζί του το μπλε. Επίσης, θα πρέπει να προσέχετε έτσι ώστε να μην ακουμπήσει το αεροπλάνο σας τα άκρα του τούνελ, διότι τσακίζεται. Με λίγη εξάσκηση, θα μπορέσετε να τα καταφέρετε τέλεια.

Πάρα πολύ θα σας χρησιμεύσει ένα αντι-







BLUE ANGELS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

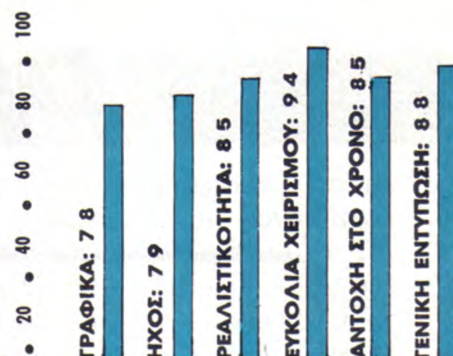
Πρόκειται οπωσδήποτε για κάτι διαφορετικό, στον τομέα των flight simulators. Μου άρεσε ιδιαίτερα το γεγονός ότι δεν είχα αυτή τη φορά να προσέχω μην εμφανιστεί ξαφνικά κανένα Mig 29, ή οτιδήποτε άλλο.

Το Blue Angels είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι, που βοηθάει όμως αρκετά τον παίκτη, αφού του δίνει πολλά βοηθητικά όργανα για την πτήση. Πολύ ενδιαφέρον είναι και το γεγονός ότι μπορεί ο παίκτης να κανονίσει το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού με πολλές παραμέτρους (π.χ. αν θα υπάρχουν βοηθητικά όργανα, και ποιά θα είναι αυτά). Τα controls κρίνονται αρκετά πειστικά, αφού το αεροσκάφος υπακούει αμέσως και με αρκετή ρεαλιστικότητα. Πολύ μου άρεσε επίσης και το manual, που εξηγεί επακριβώς όχι μόνο τα controls, αλλά και τις φιγούρες. Βέβαια, θα μπορούσε να είναι λίγο πιο ρεαλιστικό, πιο "simulator", αλλά έτσι δεν είναι άσχημο.

Δ. Παυλής





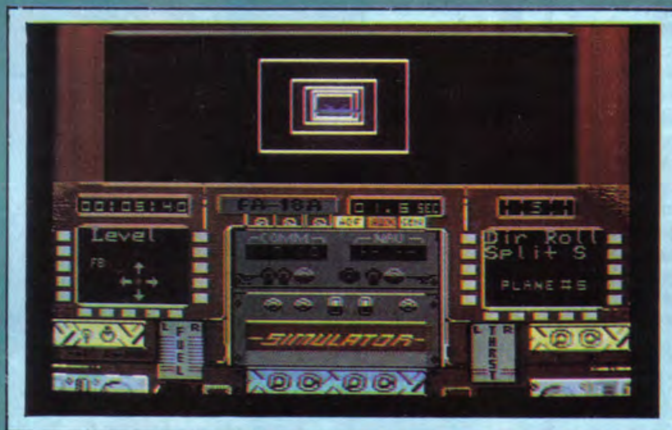


στροφο χρονόμετρο που υπάρχει στην κονσόλα και μετράει το χρόνο που μένει, μέχρι ν' αρχίσει η επόμενη μανούβρα της φιγούρας. Με αυτόν τον τρόπο, έχετε μια ακριβή εικόνα του πότε ακριβώς πρέπει να αρχίσετε τον επόμενο ελιγμό.

Στο αριστερό μέρος της κονσόλας, υπάρχει ένα όργανο που σας δείχνει το πηδάλιο (σε σχήμα σταυρού), και το fire button. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε, ή - αν αισθάνεστε αρκετά σίγουρος για τον εαυτό σας - να απενεργοποιήσετε αυτό το όργανο, το οποίο σας δείχνει ποιά κίνηση του joystick πρέπει να κάνετε, για ν' ακολουθήσετε τη μανούβρα. Εσείς λοιπόν κοιτάτε το χρονόμετρο, και μόλις ο χρόνος φτάσει στο μηδέν, κοιτάτε το όργανο και βλέπετε ποιά κίνηση ακολουθεί. Ταυτόχρονα, στο δεξί μέρος της κονσόλας, υπάρχει ένα παράθυρο που σας δείχνει το όνομα της φιγούρας που κάνετε και το ποιό αεροσκάφος είστε μέσα στο σμήνος. Τον εξοπλισμό σας συμπληρώνουν μια πυξίδα και ένα χρονόμετρο που μετράει το συνολικό χρόνο της επίδειξης. Τέλος, υπάρχει και κάτι σαν blackbox, που σας δείχνει - στο τέλος (επιτυχές ή ατυχές) της φιγούρας - την πορεία του αεροσκάφους σας, πόσο ξεφύγατε από την άριστη πορεία, και σας βαθμολογεί ανάλογα.

Ταυτόχρονα, υπάρχει και ένα χρονόμετρο, που λειτουργεί όπως ακριβώς και εκείνο του αεροσκάφους. Έτσι, μπορείτε να δείτε πού ακριβώς κάνατε το λάθος. Όλα αυτά, μέχρι να μάθετε τις φιγούρες. Κατόπιν μπορείτε ν' αρχίσετε το πραγματικό show. Υπάρχουν τρία ξεχωριστά είδη: High, Flat και Low airshows. Το πρώτο είναι και το πιο δύσκολο, αφού αποτελείται από τις 23 δυσκολότερες φιγούρες του παιχνιδιού. Το Low airshow έχει και αυτό 23 φιγούρες, ευκολότερες όμως, ενώ το Flat airshow περιλαμβάνει μόνο 15.

Το Blue Angels είναι ένα παιχνίδι που αποσκοπεί μάλλον στο να είστε τρομερά ακριβείς στους χειρισμούς σας, παρά στο να κυβερνήσετε ένα αεροσκάφος με ρεαλιστικότητα. Τον ισχυρισμό αυτόν ενισχύει το γεγονός ότι λείπουν τελείως οι βασικοί χειρισμοί που υπάρχουν στα αεροσκάφη: Gear, flaps trigger και άλλα. Από γραφικά, το παιχνίδι τα πηγαίνει αρκετά καλά. Το είδαμε στην έκδοση για Commodore, και τα πήγε αρκετά καλά και στον ήχο. Αν είστε φίλος της ακρίβειας, θα σας αρέσει. ■



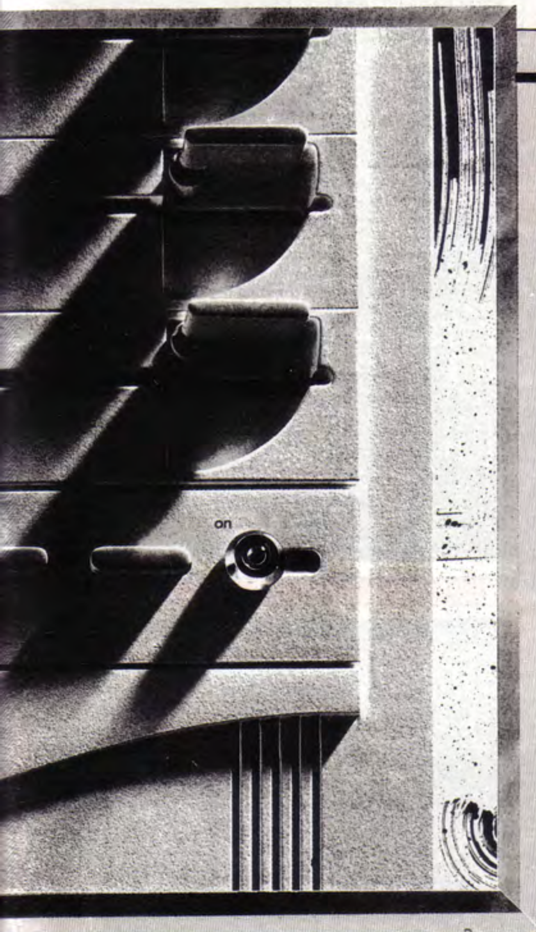
Ο "εξομοιωτής" πτήσης. Τα όργανα είναι σχεδόν ίδια μ' εκείνα του αεροσκάφους. Θα περάσετε αρκετές ώρες εδώ μέσα πριν πετάξετε.



Το "black box" της πτήσης σας. Οι ίσιες γραμμές είναι η τέλεια πορεία και οι άλλες η πορεία του αεροσκάφους σας. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να δείτε - και να διορθώσετε - τα λάθη σας. Στο κάτω μέρος της οθόνης φαίνεται - ποσοστιαία - πόσο καλά τα έχετε πάει.

Είδος:	AIR ACROBATICS SIMULATOR
Υπολογιστής:	COMMODORE - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
Μορφή:	ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ
Κατασκευαστής:	ACCOLADE
Διάθεση:	GREEK SOFTWARE

ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΩΝ DEALERS



PROFEX PC 2112: οικονομικό 286 AT, 6/12 MHz.

PROFEX PC 2116: Ο «δουλευτής», 286 AT, 1MB RAM, 8/16 MHz

PROFEX PCT 2020: Tower & Power, 286 AT 1MB RAM, 16/20 MHz

PROFEX PC 3025: πιο γρήγορο, 386 AT, 2MB RAM, 20/25 MHz

PROFEX PCT 3025C: από τα πιο γρήγορα. 386 Tower AT, 2MB RAM, 20/25 MHz, 32 Kbyte Cache - memory 85 MB Hard disk.

Τώρα ο αγοραστής των PROFEX τα προμηθεύεται όλα όχι μόνον από τον ίδιο κατασκευαστή αλλά και με το ίδιο όμορφο και δυναμικό design. Τώρα πλέον σ' αυτό το νέο και μοντέρνο design, εκτός από τα desktop PC της PROFEX, υπάρχουν επίσης τα LAPTOPS της PROFEX και οι εκτυπωτές PROFEX.

Και όλα αυτά σε τιμές που αλλού θα πρέπει να ψάξει πολύ κανείς για να τις βρει.

PROFEX

επαγγελματικά και αξιόπιστα

ΚΟΥΠΟΝΙ

Παρακαλώ στείλτε μου πληροφορίες για

☐ τα νέα PROFEX - PC
☐ τα νέα PROFEX - Laptop
☐ τους νέους PROFEX - εκτυπωτές

Είμαι ☐ dealer ☐ χρήστης

Αποστολέας

____

____

____

παρακαλώ στείλτε το στη Διεύθυνση
KISWARE COMPUTER SYSTEMS
ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 831.260 & 857.551

PROFEX PCT 2020

PROFEX PC 2116

PROFEX PC 3025

PROFEX PCT 3025C

COMPUTER KISWARE SYSTEMS
ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260



·v·i·e·w·

AIRBORNE RANGER

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Οι Rangers είναι ένα επίλεκτο σώμα στρατού, ειδικευμένο στις δολιοφθορές (σαμποτάζ) πίσω από τις γραμμές του εχθρού. Πολλές από τις σημαντικές νίκες που επιτεύχθηκαν σε όλους τους πολέμους, είναι αποτέλεσμα της επιτυχημένης δράσης τέτοιων σαμποτέρ. Βέβαια ζούμε στο 1990, και οι τεχνικές του σαμποτάζ έχουν τελειοποιηθεί σε μεγάλο βαθμό. Οι σαμποτέρ έχουν στη διάθεσή τους τα τελειότερα συμβατικά όπλα. Στο Airborne Ranger παίζετε το ρόλο ενός ranger, και έχετε μια πλειάδα αποστολών να φέρετε εις πέρας.

Μόλις τελειώσει το φόρτωμα του παιχνιδιού, πρέπει να διαλέξετε αν θα κάνετε practice ή αν θα παίξετε κανονικά. Στη δεύτερη περίπτωση, η πρόοδός σας στις αποστολές, κρατιέται σε κάποια δισκέτα που πρέπει να φτιάξετε. Στη συνέχεια, βλέπετε στην οθόνη μια λίστα με τις αποστολές που μπορείτε να αναλάβετε. Υπάρχουν συνολικά 12 αποστολές, από κλοπή απορρήτων εγγράφων, μέχρι καταστροφή εχθρικών αεροσκαφών. Υπάρχουν τρεις διαφορετικές ζώνες δράσης (για τις αποστολές): Temperate, desert και arctic. Η διαφορά τους είναι κλιματολογική (arctic - κρύο, desert - ζέστη), και βέβαια το κλίμα επιδρά στο στρατιώτη. Κάθε μία από τις αποστολές, έχει το δικό της επίπεδο δυσκολίας, και βέβαια απαιτεί διαφορετικές ικανότητες από τον παίκτη. Βασικό ρόλο στην επιτυχία μιας αποστολής παίζουν και τα εφόδια που παίρνετε μαζί σας. Καθότι δεν είστε και γίγαντας, μπορείτε να κουβαλήσετε μόνο ένα ορισμένο βάρος εφοδίων στο ανάλογο σακίδιο. Υπάρχει όμως η δυνατότητα να πάρετε μαζί σας άλλα δύο σακίδια και να τα πετάξετε, από το αεροσκάφος που θα σας πάει στον προορισμό σας, κάπου μέσα στην ακτίνα δράσης σας. Έτσι, μπορείτε να έχετε στο δρόμο σας δύο μικρούς σταθμούς ανεφοδιασμού. Τα όπλα που μπορείτε να πάρετε, είναι χειροβομβίδες, ωρολογιακές βόμβες, γεμιστήρες για το πολυβόλο (που ούτως ή άλλως έχετε μαζί σας), μαχαίρι, ένα είδος μπαζούκας, και φάρμακα - για την περίπτωση που θα τραυματιστείτε. Εφοδιαστείτε λοιπόν κατάλληλα, και ξεκινήστε.



Η επόμενη σκηνή, σας βρίσκει στο μεταγωγικό αεροπλάνο που σας μεταφέρει στον τόπο της αποστολής. Το σκηνικό το βλέπετε σαν ένα είδος χάρτη που έχει επάνω του τα διάφορα σύμβολα: Ποτάμια, χαρακώματα, αποθήκες κ.λπ. Εδώ θα πρέπει να κάνετε την πρώτη εκτίμηση της κατάστασης: Ρίξτε μια γρήγορη ματιά στο χώρο, και αποφασίστε πού θα πετάξετε τους δύο σάκους με τα πρόσθετα εφόδια. Προσοχή, γιατί μια λάθος κίνηση μπορεί να αποδειχτεί μοιραία. Μόλις το αεροπλάνο φτάσει στο κατάλληλο σημείο, ο πιλότος σας δίνει το πράσινο φως. Πατάτε fire, και βρίσκεστε στον αέρα να πέφτετε στο αφιλόξενο, εχθρικό και γεμάτο κινδύνους έδαφος. Μπορείτε να ελέγξετε την πτώση σας, τουλάχιστον μέχρι ένα σημείο, αφού το αλεξίπτωτό σας είναι κατευθυνόμενο. Μόλις πατήσετε στη γη, είστε μόνος σας. Το display της οθόνης αλλάζει, και βλέπετε τη δράση από μια κάμερα τοποθετημένη διαγώνια και επάνω. Το scrolling είναι προς όλες τις κατευθύνσεις, και στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με το σκορ, τα





AIRBORNE RANGER
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

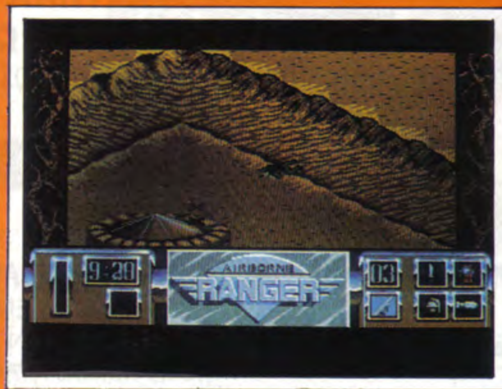
Ένα πολύ αξιόλογο μίγμα στρατηγικής και δράσης πλημμυρίζει τον υπολογιστή σας, μόλις φορτώσετε το Airborne Ranger. Το μόνο παράπονο (και είναι σοβαρό) έχει να κάνει με τα γραφικά του, τα οποία δεν βοηθάνε καθόλου τον παίκτη. Διαβάζοντας τα σύμβολα στο manual, είναι πολύ δύσκολο να τα βρείτε στην οθόνη, με αποτέλεσμα να προχωρείτε στην τύχη, τουλάχιστον τις πρώτες φορές που θα παίξετε.

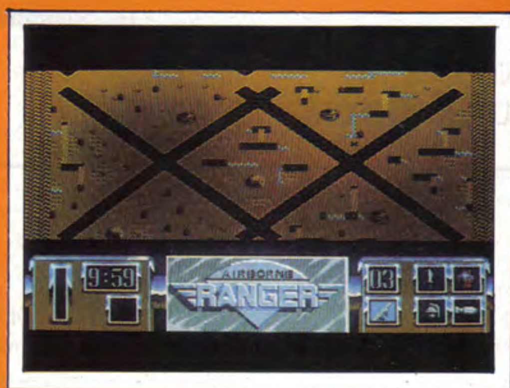
Αρκετά καλό είναι το control του παιχνιδιού. Ελέγχετε το στρατιώτη με το joystick (για κατεύθυνση και πυροβολισμό), και έχετε και περίπου 12 πλήκτρα, με τα οποία αλλάζετε όπλα, βλέπετε το χάρτη, ξαπλώνετε, τρέχετε κ.λπ. Για να μην παιδεύεστε, η Microprose σας δίνει ένα panel, που μπαίνει πάνω από το πληκτρολόγιο και δείχνει τη λειτουργία των διάφορων πλήκτρων. Μη σας τρομάζει ο αριθμός των 12 πλήκτρων, αφού δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Πρόκειται πάντως για ένα αρκετά ατμοσφαιρικό game, που συνδυάζει άψογα τη δράση και τη στρατηγική.

Γ. Κυπαρίσσης



Βρίσκεστε ξαπλωμένος μέσα σε κάποιο χαράκωμα. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα βοηθητικά στοιχεία.



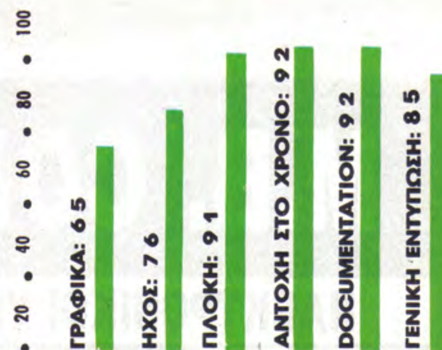


Μέρος του χάρτη της περιοχής δράσης. Υπάρχει σχηματική απεικόνιση όλων των πραγμάτων που θα συναντήσετε.



Ο κατάλογος με τις αποστολές που μπορείτε να διαλέξετε.

Είδος:	ACTION - STRATEGIC GAME
Υπολογιστής:	SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
Μορφή:	ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	MICROPROSE
Διάθεση:	DELTA COMPUTERS



όπλα σας και διάφορα άλλα χρήσιμα, που έχουν να κάνουν με την υγεία σας. Υπάρχουν δύο παράμετροι που επηρεάζουν την υγεία σας: Ο ένας είναι τα χτυπήματα που «τρώτε» από τις σφαίρες των εχθρών, και ο δεύτερος είναι η αντοχή σας, που μειώνεται όταν τρέχετε. Το sprite σας μπορεί να τρέχει, να ξαπλώνει στα χαρακώματα, να πυροβολεί, και γενικότερα να κάνει ό,τι του λέτε. Όταν βρίσκεστε πίσω από τις γραμμές του εχθρού, είναι φυσικά ασφαλέστερο να προχωρείτε ξαπλωμένος. Δεν θα πρέπει όμως να ξεχνάτε ότι αυτό σας κάνει να πηγαίνετε πολύ αργά. Από την άλλη, τρέχοντας πηγαίνετε πολύ γρήγορα, αλλά κουράζεστε το ίδιο γρήγορα. Το πόσο κουρασμένος είστε, φαίνεται σε μια μπάρα που ανεβαίνει. Μόλις - από γκρι - γίνει κόκκινη, είναι καλύτερα να σταματήσετε. Όσον αφορά τα τραύματα από τις σφαίρες των αντιπάλων, το παιχνίδι σας επιτρέπει να χτυπηθείτε τρεις φορές πριν «αποδημήσετε εις Κύριον», ενώ σε πολλές περιπτώσεις σας προφυλάσσει αποτελεσματικά και το αλεξίσφαιρο που φοράτε. Πάντως, πολύ χρήσιμο θα σας φανεί και το κιτ των φαρμάκων που έχετε μαζί σας, αφού μπορεί να σας γιατρέψει από έναν τραυματισμό - αν πατήσετε το ανάλογο πλήκτρο.

Παράπονα από το control δεν υπάρχουν, αφού μπορείτε να στρίψετε και να πυροβολήσετε σε 32 διαφορετικές κατευθύνσεις. Πάντως, θα χρειαστεί να εξασκηθείτε λίγο, για να παίζετε χωρίς κανένα πρόβλημα.

Εκεί που το παιχνίδι υστερεί, είναι τα γραφικά. Το είδαμε στην έκδοση για Amiga, αλλά τα γραφικά δεν ξεπερνούσαν το επίπεδο του Commodore 64. Το παιχνίδι πάντως είχε γραφτεί αρχικά για Commodore 64, και μάλλον έγινε απευθείας μεταφορά. Κρίμα πάντως, γιατί έχει πολύ καλή ατμόσφαιρα, την οποία χαλούν τα μέτρια γραφικά. Πριν αποφασίσετε να παίξετε, θα πρέπει να διαβάσετε το πολύ καλό manual, που αναλύει όλες τις αποστολές, καθώς και το τι πρέπει να κάνετε, ενώ περιέχει και την ιστορία των Rangers σαν στρατιωτικό σώμα. Το Airborne Ranger είναι ένα παιχνίδι που κινείται ανάμεσα στο χώρο των strategic games και των action games. Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε τόσο τα αντανακλαστικά, όσο και το joystick σας. Αρκετά ενδιαφέρουσα περίπτωση.

(Το είδαμε σε Amiga). ■

ATARI INTEGRATOR

ΕΝΑ ΔΕΛΕΑΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ... ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ

Οι εξελίξεις που συντελούνται στο χώρο της πληροφορικής φέρνουν τους home-users «αντιμέτωπους» με μηχανήματα υψηλής τεχνολογίας που φάνταζαν απλησίαστα πριν από τρία χρόνια. Η πρόοδος αυτή επιτρέπει στο χρήστη να δουλεύει με γρήγορους υπολογιστές που διαθέτουν μεγάλη μνήμη. Και φυσικά η καλύτερη αξιοποίηση των δυνατοτήτων ενός ήδη πετυχημένου Η/Υ παραμένει μια πρόκληση για τους χρήστες. Μια πρόκληση που αυτή τη φορά απευθύνεται στους κατόχους του ATARI ST.

του Δ. Παυλή

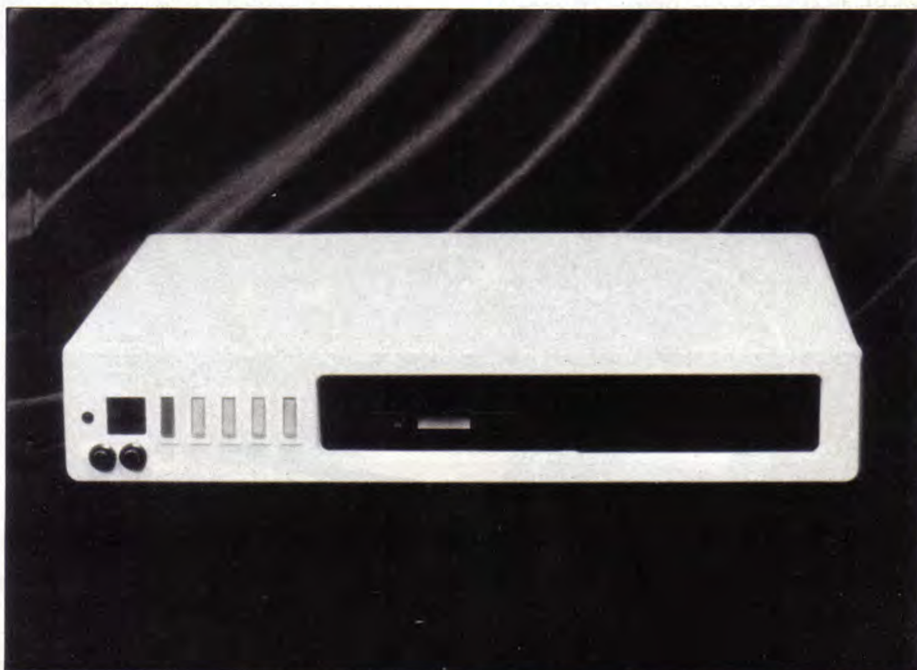
Όταν ο Atari St είχε κάνει δειλά-δειλά την πρώτη του εμφάνιση στην Ελληνική αγορά, είχε αποσπάσει αρκετά θετικά σχόλια που δεν ήταν καθόλου άδικα. Το disk drive των 3,5" με χωρητικότητα 720K (μιλάμε για το drive του 1040ST) ήταν μια λύση σαφώς καλύτερη απ' αυτή που σκεφτόταν αρχικά ο Jack Tremiel, από ένα δηλαδή drive των 5 1/4 ιντσών. Έτσι, το βάρος ρίχτηκε στη δύναμη του Atari σαν Atari και όχι σαν PC compatible, μια επιλογή που σαφώς δικαιώνεται. Ο υπολογιστής με το βασικό του configuration φάνταζε και φυσικά φαντάζει ακόμη πλήρης ή, για να ακριβολογούμε, σχεδόν πλήρης. Κάποιες ελλείψεις ήταν σίγουρα ορατές από τότε, ποιός όμως θα τολμούσε να κάνει κουβέντα για ένα δεύτερο drive είτε 3,5 ιντσών είτε 5 1/4 ιντσών;

Από τη μια,συνηθισμένοι στην ταχύτητα και τη χωρητικότητα του Commodore drive βλέπαμε το Atari drive σαν πανάκεια και απ' την άλλη, η τιμή που άγγιζε τις 318.000 δρχ. (τιμή Ιουνίου '86 με color monitor), ήταν τιμή απαγορευτική για τέτοιες σκέψεις.

Να όμως που τα πράγματα άλλαξαν και παρ' ότι ο Atari εμφανίζεται ακόμη και τώρα χωρίς χτυπητές αδυναμίες, οι σκέψεις για κάποιες παραπάνω ευκολίες έχουν πια ωριμάσει. Ποιός λοιπόν δεν θα ήθελε ένα δεύτερο drive 3,5", για να αντιγράφει ταχύτατα τα προγράμματα που χρειάζονται copy, ή ένα σκληρό δίσκο που θα μπορούσε να του λύσει πολλά προβλήματα αποθήκευσης και χωρητικότητας; Ακολουθώντας μια παρόμοια συλλογιστική, η Condor computer limited αποφάσισε να συγκεντρώσει τα - κατά τη γνώμη της - απαραίτητα περιφερειακά, που θα μπορούσαν να δώσουν μια νέα διάσταση στη λειτουργικότητα του Atari και να τα παρουσιάσει σαν μια ενιαία μονάδα. Κάπως έτσι φτάσαμε στον Atari Integrator. Ένα περιφερειακό που απευθύνεται σε όλους τους Atari ST-users, ανεξάρτητα από το αν χρησιμοποιούν τον υπολογιστή τους για ημιεπαγγελματική ή για καθαρά χομπίστικη χρήση.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ... ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Είναι ώρα να δούμε από πιο κοντά τι προσφέρει το πολυπεριφερειακό αυτό στο χρήστη. Ας ξεκινήσουμε την περιγραφή του Integrator από το hard disk που περιέχει και σίγουρα αποτελεί το πιο σημαντικό τμήμα του μηχανήματος, όχι μόνο από άποψη λειτουργικότητας αλλά και από θέμα καθορισμού της τελικής τιμής πώλησής



του. Τα 20MB χωρητικότητας του σκληρού δίσκου μπορούν να γίνουν 30, 40 ή ακόμη και 60, αν αυτό το θεωρείτε αναγκαίο, με ανάλογη φυσικά επιβάρυνση στην τιμή... Το hard disk έχει ήδη, από το εργοστάσιο, υποστεί τη διαδικασία του format, έχει ελεγθεί για bad blocks και περιέχει μερικά βοηθητικά προγράμματα. Το disk drive που περιλαμβάνεται στο Integrator είναι 3.5" D.S.D.S. (Double Sided Double Density) με χωρητικότητα 720 K, όμοιο δηλ. με αυτό του Atari.

Η ταυτόχρονη λειτουργία των δύο disk drives καθώς και του hard disk, δίνει στον ST μια τρομερή ευελιξία. Επιτρέπει ταχύτατη προσπέλαση στα αρχεία του σκληρού και αφάνταστη ευκολία στο φόρτωμα προγραμμάτων που περιέχονται σε παραπάνω από μία δισκέτες, καθώς και στην αντιγραφή προγραμμάτων και αρχείων από τη δισκέτα στο σκληρό και αντίστροφα. Κάποιοι όμως από εσάς πιθανά να θεωρούν σαν πιο χρήσιμο ένα δεύτερο drive των 5 1/4" από το προσφερόμενο των 3,5". Η εναλλακτική λύση του drive των 5 1/4" D.S.D.D. με 360 K, με το οποίο μπορεί να προσφερθεί το Integrator, έρχεται να ικανοποιήσει τη μερίδα εκείνη των users που έχουν μια τέτοια άποψη. Εκτός όμως από τα δύο βασικά στοιχεία του μηχανήματος, τον σκληρό δηλαδή και το δεύτερο drive, παρέχονται και μια σειρά από λειτουργίες που μπορούν να φανούν αρκετά χρήσιμες. Το real time clock είναι μια απ' αυτές. Πρόκειται για ένα ρολόι-ημερολόγιο που λειτουργεί με μπαταρία και το οποίο για να ρυθμιστεί πρέπει πρώτα να θέσετε τη σωστή ώρα στο control panel του ST. Υπάρχουν ακόμη δύο push-buttons από τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε αφ' ενός, με ποιό απ' τα δύο εξωτερικά drives θα δουλέψουμε (στην περίπτωση που υπάρχουν και το 3,5" και το 5 1/4") και αφ' ετέρου, αν θα χρησιμοποιούμε έγχρωμο ή μονόχρωμο monitor. Πρέπει εδώ να πούμε ότι υπάρχουν είσοδοι για composite, color, mono και multisync monitor. Επίσης η συσκευή έχει τη δυνατότητα να ελέγχει, από πλευράς τροφοδοσίας, μέχρι και τέσσερις συσκευές, μια και διαθέτει ενσωματωμένα τέσσερα φις. Πολύ χρήσιμο είναι και το σύστημα προστασίας από υπερφόρτωση του ηλεκτρικού δικτύου που παρέχει το σύστημα όχι μόνο στον εαυτό του, αλλά και στις μονάδες που τροφοδοτούνται απ' αυτό.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Η φιλοσοφία λειτουργίας, καθώς και τα γνωρίσματα του Atari Integrator παρουσιάζουν αρκετά κοινά σημεία με ένα PC. Το ίδιο συμβαίνει και στην εξωτερική πλευρά του. Μοιάζει με μονάδα PC χωρίς, φυσικά, το πληκτρολόγιο. Οι εξωτερικές του διαστάσεις είναι 38.1x49.5x8.9, ενώ προσφέρεται μαζί και μια βάση στήριξης που επιτρέπει εξοικονόμηση χώρου. Στην πρόσοψή του διακρίνει κανείς εύκολα τους πέντε on-off διακόπτες. Ο κύριος διακόπτης (αυτός με το διαφορετικό χρώμα) είναι αυτός που πρέπει να ανοίγει πρώτος και να κλείνει τελευταίος. Οι υπόλοιποι τέσσερις που ελέγχουν τις συσκευές του, θα έχουν συνδεθεί με το Intergrator (Atari, monitor κ.λπ.). Αριστερά από τους διακόπτες βρίσκονται τα δύο push-buttons. Το δεξί χρησιμοποιείται για την επιλογή του δεύτερου drive (3,5" ή 5 1/4"), ενώ το αριστερό για την επιλογή της οθόνης. Στη δεξιά πλευρά από τους διακόπτες υπάρχει το drive των 3,5", ενώ πιο δίπλα βρίσκεται η θέση για ένα drive 5 1/4".

Ενδιαφέρον παρουσιάζει και η πίσω πλευρά του μηχανήματος. Μπορεί κανείς να διακρίνει εκεί τα τρία διαφορετικά καλώδια που ξεκινούν για να συνδεθούν με τις εισόδους του hard disk και του δεύτερου drive στον Atari. Δίπλα βρίσκονται τοποθετημένα τα 4 βύσματα για τα διαφορετικά monitor, ενώ πιο δεξιά συναντάμε τα τέσσερα φις που μπορούν να δίνουν ρεύμα στον Atari, το ή τα monitors και σε ό,τι άλλο χρειαστεί. Ο μικρός ανεμιστήρας που βρίσκεται τοποθετημένος εδώ, έρχεται να επιβεβαιώσει αυτό που λέγαμε και πριν για την ομοιότητα της μονάδας, τόσο εξωτερικά όσο και λειτουργικά, με μια αντίστοιχη ενός PC. Μια θέση για βοηθητική έξοδο στα δεξιά, καθώς και ένας διακόπτης reset που βρίσκεται τοποθετημένος αριστερά, συμπληρώνουν την εικόνα που παρουσιάζεται στο πίσω μέρος του μηχανήματος. Χρωματικά η συσκευή δεν διαφέρει και πολύ από έναν Atari, με συνέπεια την εξωτερική τουλάχιστον ομοιογένεια του συνόλου.

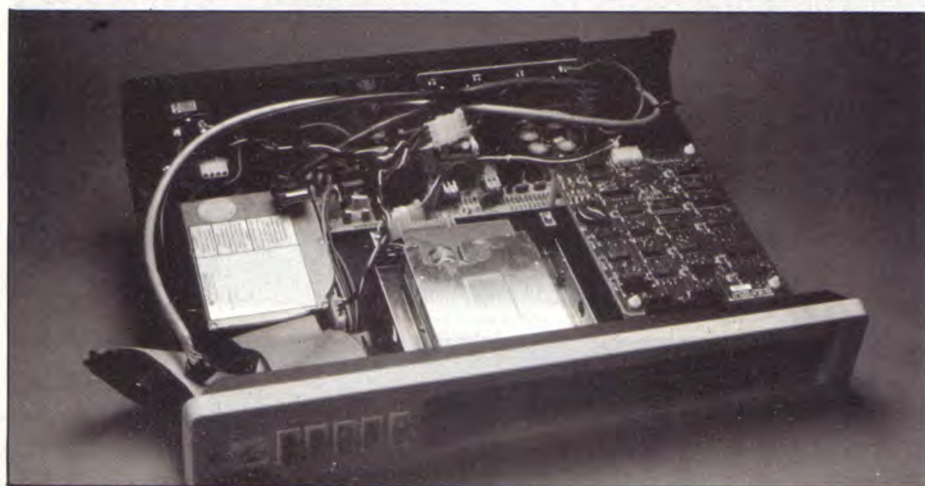
ΜΙΑ ΒΑΘΥΤΕΡΗ ΜΑΤΙΑ

Αφαιρώντας κανείς το καπάκι της συσκευής, βρίσκεται μπροστά σε ευχάριστη έκπληξη. Η τοποθέτηση των εξαρτημάτων έχει προβλεφθεί και πραγματοποιηθεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην υπάρχει, καθόλου σχεδόν, χαμένος χώρος. Την προσοχή μας τράβηξε με την πρώτη ματιά η BMS-100 controller card που έχει και την ευθύνη για την ομαλή συνεργασία του hard disk με το υπόλοιπο σύστημα. Η BMS-100 «υποστηρίζει» hard disk controllers τύπου SCSI κυρίως, ενώ από τον παλιότερο τύπο SASI, μόνο τον Western Digital WD1002-SHD. Επίσης η BMS-100 χωρίζει τον σκληρό σε τμήματα τα οποία διαχειρίζεται σαν ξεχωριστά drives. Στο Integrator του τεστ, ο σκληρός ήταν χωρισμένος σε τέσσερα τμήματα των 5MB. Ακόμη, η BMS-100, είναι εφοδιασμένη και με το ρολόι/ημερολόγιο που λειτουργεί με μπαταρία επιτρέποντάς του τη συνεχή λειτουργία.

Ο σκληρός δίσκος που βρίσκεται πιο δίπλα είναι φορμαρισμένος και έχει χωρητικότητα 21MB. Διαθέτει τέσσερις κεφαλές read/write, ενώ ο χρόνος προσπέλασης είναι 65msec. Στη μπροστινή πλευρά βλέπει κανείς το drive των 3,5" που έχει σαν μηχανισμό οδήγησης ένα stepper Motor. Η χωρητικότητά του είναι όσο και αυτή του κανονικού drive του Atari, δηλ. 720K. Αρκετό χώρο καταλαμβάνει και το τροφοδοτικό που, εκτός απ' το ότι ελέγχει πέντε μονάδες, φροντίζει και για την προστασία τους από τυχόν βραχυκύκλωμα, που μπορείτε φυσικά να φανταστείτε τι καταστρεπτικές συνέπειες θα είχε...

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ INTEGRATOR

Το σύστημα συνοδεύεται κατά την αγορά από μια boot δισκέτα που τοποθετείται στο drive A



Μια ματιά στο εσωτερικό του Atari integrator.

(αυτό του Atari) και θέτει σε λειτουργία το σύστημα. Πρέπει εδώ να πούμε ότι αν ανάψετε τον κεντρικό διακόπτη ταυτόχρονα μ' αυτόν του υπολογιστή, η δισκέτα θα αρνηθεί να κάνει boot. Γι' αυτό πρέπει πρώτα να δώσετε ρεύμα στο Integrator και κατόπιν, χρησιμοποιώντας είτε κάποιον απ' τους διακόπτες 1-4, είτε το διακόπτη του Atari, να θέσετε σε λειτουργία τον υπολογιστή. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την εναλλακτική λύση τού φορτώματος απευθείας απ' το σκληρό δίσκο. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί όταν υπάρχει hard-disk drive installation code πάνω στο floppy drive. Μπορεί φυσικά να επιλεχθεί από ποιό τμήμα του σκληρού θα ξεκινά αυτή η διαδικασία (C ή D ή E π.χ.). Η διαδικασία του auto boot μπορεί να επιταχυνθεί, αν στο drive A υπάρχει μια φορμαρισμένη δισκέτα GEM, ενώ μπορεί να παρακαμφθεί προσωρινά, αν κρατήσουμε ταυτόχρονα πατημένα τα πλήκτρα Control, Shift και Alternate.

Εφόσον η διαδικασία φορτώματος έχει ολοκληρωθεί, θα πρέπει να τεθεί σε λειτουργία το ρολόι. Περνάμε λοιπόν πρώτα στο Control Panel όπου ρυθμίζουμε το ρολόι και το ημερολόγιο. Έπειτα τρέχουμε από το C drive το INITCLK.PRG. μέσα από την επιλογή SET CLOCK. Η επιλογή αυτή μαζί με άλλες 4 εξίσου χρήσιμες, βρίσκονται στο "New Disk" μενού.

Όπως καταλαβαίνετε και από τον τίτλο, πρόκειται για επιλογές που επιτρέπουν τη διαχείριση του hard-disk όταν τίθεται για πρώτη φορά σε λειτουργία (και όχι μόνο)! Αυτές είναι:

1. Format
2. Partition
3. Initialize all partitions
4. Bad Block Scan all partitions
5. Set Clock.

Να σταθούμε για λίγο στη δεύτερη (Partition) και να πούμε ότι από 'κεί μπορείτε να καθορίσετε τα τμήματα στα οποία θέλετε να χωρίσετε το σκληρό. Το τελικό όμως βήμα για να λειτουργεί κανονικά ο σκληρός δίσκος, γίνεται κάνοντας Initialize σε όλα τα τμήματα στα οποία έχει χωριστεί. Είναι επίσης σημαντικό το ότι το σύστημα διατηρεί την ιδιότητα του Atari για daisy chaining, για διαδοχική δηλ. σύνδεση περιφερειακών συσκευών.

ΚΡΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΡΙΣΕΙΣ

Είναι προφανής η προσπάθεια που έχει κάνει η Condor Computer Limited για να καλύψει το μεγαλύτερο ποσοστό των πιθανών «απαιτήσεων» που θα μπορούσε να έχει ένας Atari-user από τον υπολογιστή του. Και η προσωπική μου άποψη είναι πως τα έχει καταφέρει αρκετά καλά. Αποκτά δηλ. ο Atari μια ευελιξία που δεν θα άφηνε ασυγκίνητο ούτε έναν PC-user! Η τιμή του όμως, που φτάνει τις 200.000 δρχ., αποτελεί ίσως ένα εμπόδιο, για την απόκτησή του. Αν μάλιστα το υπολογίσει κανείς άθροιστικά με την τιμή του Atari, μπορεί να δει ακριβώς το «μέγεθος» του προβλήματος. Σε όλα αυτά θα πρέπει επίσης να προστεθεί και η έλλειψη ενός πλήρους manual, μια και αυτό που συνοδεύει το σύστημα χαρακτηρίζεται επιεικώς ανεπαρκές! Στην Ελλάδα, το ATARI INTEGRATOR θα το βρείτε στο Computer Market (Σολωμού 26, τηλ. 3611805).

■

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ



CABAL

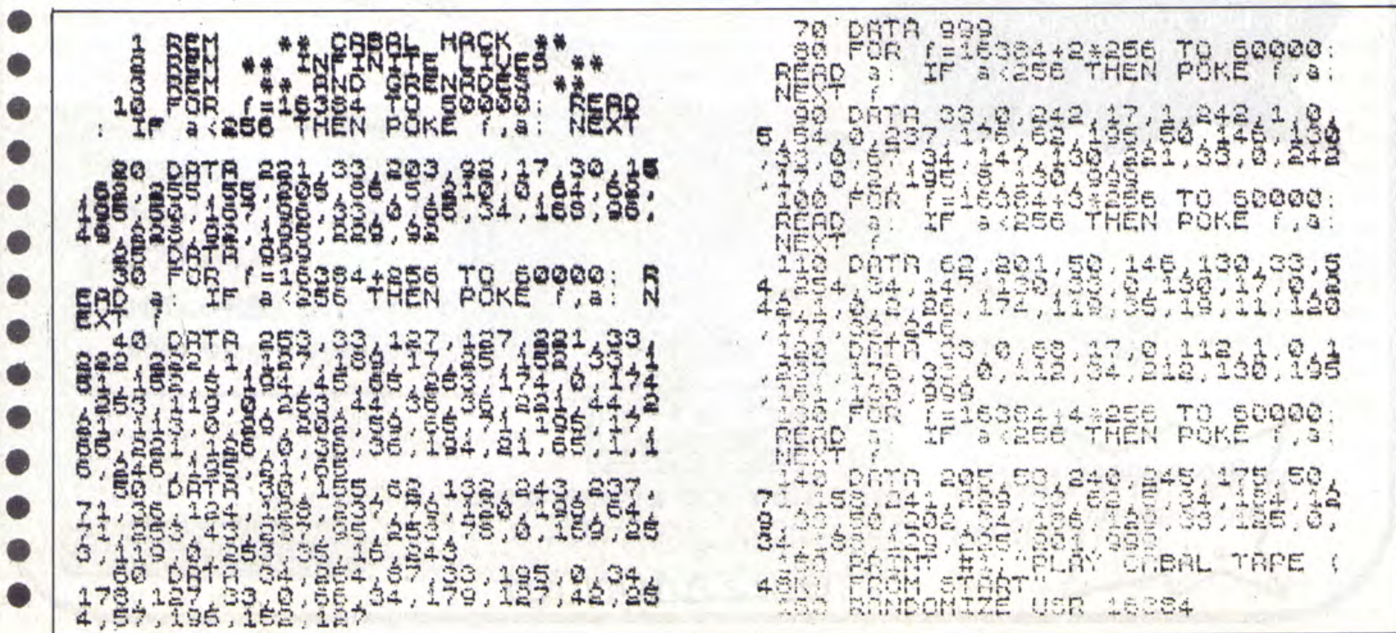
ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Οι ηρωικοί μας στρατιώτες έχουν αναλάβει να φτάσουν στο αρχηγείο του εχθρού και να το καταστρέψουν. Η αποστολή είναι (ως συνήθως) ζωτικής σημασίας και δεν πρέπει επ' ουδενί λόγω να αποτύχει. Με τις πέντε, όμως, ζωές που σας παρέχονται, η αποτυχία είναι πολύ πιθανή.

Αν θέλετε λοιπόν, να εκμηδενίσετε τις πιθανότητες αποτυχίας της αποστολής σας, τότε χρειάζεστε δύο μόνο πράγματα: Την επέμβαση που δημοσιεύεται και την πρωτότυπη κασέτα του Cabal. Πρέπει να πληκτρολογήσετε πρώτα την επέμβαση, και, αν θέλετε, να τη σώσετε σε λευκή κασέτα με «SAVE "CabalHack" LINE 1». Προσοχή στα DATA, γιατί δεν υπάρχει έλεγχος για λάθη. Κατόπιν, τρέξτε την επέμβαση δίνοντας «RUN», και όταν σας ζητηθεί, βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Cabal, στη 48K έκδοσή του, να παίζει από την αρχή. Όταν τελειώσει το φόρτωμα, οι στρατιώτες σας θα έχουν εξοπλισθεί με άπειρες ζωές και άπειρες χειροβομβίδες. Μ' αυτόν τον τρόπο, τα αρχηγεία του εχθρού είναι σίγουρο ότι θα καταστραφούν.



Θα τελειώνετε πολύ γρήγορα τις πίστες, αν καταστρέφετε τα σκηνικά που βρίσκονται εκεί (σπίτια κ.ά.). Είναι καλό, επίσης, να καταστρέφετε τα φορτηγά όσο το δυνατόν γρηγορότερα, ενώ τα ελικόπτερα είναι προτιμότερο να τα αποφεύγετε, αντί να προσπαθείτε να τα καταστρέψετε, εκτός κι αν έχετε στη διάθεσή σας τα έξτρα όπλα (αυτόματο ή μπαζούκα). Οι κακοί στο τέλος των levels καταστρέφονται πολύ εύκολα, αν κάνετε χρήση των άπειρων χειροβομβίδων σας.



```
   1 REM  ** CABAL HACK **
   2 REM  ** INFINITE LIVES **
   3 REM  ** AND GRENADES **
  10 FOR f=16384 TO 60000: READ
 : IF a<256 THEN POKE f,a: NEXT
 f
  20 DATA 221,33,203,92,17,30,15
[illegible]
  30 DATA 999
  50 FOR f=16384+256 TO 60000: R
EAD a: IF a<256 THEN POKE f,a: N
EXT f
  60 DATA 253,33,127,127,221,33,
[illegible]
[illegible]
3,110,0,253,35,16,243
[illegible]
4,57,195,150,127
  70 DATA 999
  80 FOR f=16384+2*256 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
  90 DATA 33,0,242,17,1,242,1,0,
[illegible]
 100 FOR f=16384+3*256 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
 110 DATA 62,201,50,146,130,33,5
[illegible]
 130 FOR f=16384+4*256 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
 140 DATA 205,50,240,245,175,50,
[illegible]
 150 PRINT #0;"PLAY CABAL TAPE (
48K) FROM START"
 160 RANDOMIZE USR 16384
```



RICK DANGEROUS

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Το Rick Dangerous είναι ένα ακόμα platform game, στο οποίο οδηγείτε τον καθηγητή Rick σε διάφορα μέρη του κόσμου, προσπαθώντας να μαζέψετε τα αντικείμενα που σας ενδιαφέρουν, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να αποφεύγετε μερικούς «μυστήριους» προϊστορικούς τύπους. Ξεκινάτε με 6 ζωές, 6 χειροβομβίδες (!), 6 σφαίρες και αρκετό... θράσος, με μόνο στόχο την εξόντωση κάθε αντιπάλου και τη συλλογή των χρυσών κεφαλιών που είναι διασκορπισμένα στις πίστες του παιχνιδιού. Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείπουν και από αυτό το παιχνίδι οι διάφορες παγίδες. Ειδικά το Rick Dangerous θα έλεγα ότι έχει πολύ πρωτότυπους τρόπους χασίματος ζωών, όπως βράχια που πέφτουν από τα ταβάνια, βέλη που εκτοξεύονται μέσα από τοίχους, σπαθιά που βγαίνουν μέσα από τοίχους, φωτιές, σίδερα καρφωμένα στα πατώματα, νυχτερίδες, κινούμενοι τοίχοι, ψεύτικα χρυσά κεφάλια, που μόλις τα ακουμπήσετε γίνονται βόμβες, και πολλά άλλα που θα ανακαλύψετε παίζοντας το παιχνίδι. Για να παίξετε όμως το Rick Dangerous, εκτός από τα γνωστά προσόντα που χρειάζονται (αντανακλαστικά, γερά νεύρα κ.λπ.), θα διαπιστώσετε και την αναγκαιότητα των άπειρων ζωών, αν θέλετε φυσικά να τελειώσετε το παιχνίδι. Η διαδικασία είναι πολύ απλή: Πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί, σώστε το σε μία δισκέτα και τρέξτε το. Μόλις ο κώδικας εγκατασταθεί στη μνήμη, βάλτε τη δισκέτα του παιχνιδιού στο drive A: και πατήστε ένα πλήκτρο. Καλή διασκέδαση!

```
10 'RICK    .BIN
20 ' Rick Dangerous
30 ' Cracked by Jim 2/2/1990
40 addr=&7000
50 READ a$:IF a$="END" THEN CALL &7000 ELSE POKE addr,VAL("&"+a$
):addr=addr+1:GOTO 50
60 DATA 06,0C,21,76,01,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC
70 DATA 21,B0,B3,22,65,8E,21,26,70,11,B0,B3,01,20,00,ED,B0,C3
80 DATA 20,8E
90 DATA CD,D0,2F,3E,B7,32,C3,C8,C9,END
```

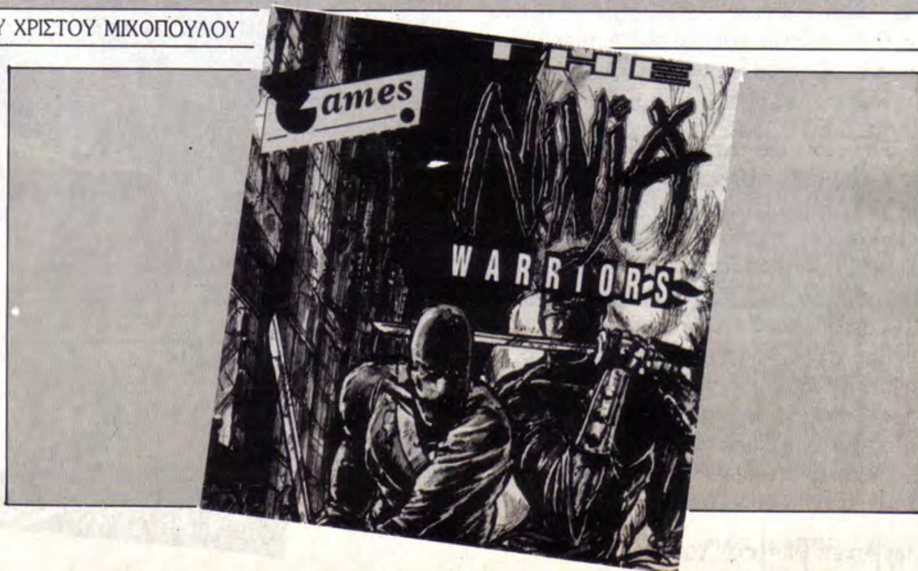


THE NINJA WARRIORS

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Τελικά, μεγάλος ο έρωτας της Virgin με τους Ninja, μια και το Shinobi μου είναι ακόμη φρέσκο στη μνήμη. Εκείνο βέβαια ήταν της SEGA, ενώ ετούτο εδώ, που λέγεται The Ninja Warriors (το «The» τι το ήθελαν;) είναι της Taito. Καλό παιχνίδι, δεν λέω, αλλά έχουν βγει τόσα και τόσα στο ίδιο στυλ, που έχω αρχίσει να τα βαριέμαι. Όταν όμως πρόκειται να κάνω επέμβαση, κάτι τέτοια τα παραβλέπω.

Διατίθενται: Άπειρος χρόνος, αστεράκια, credits. Όποιος/όποια διαθέτει Commodore 64/128 + κασετόφωνο + The Ninja Warriors, είναι μέσα στο παιχνίδι. Οι υπόλοιποι θα μεί-



νουν απ' έξω. Θα με ρωτήσετε, φυσικά, γιατί δεν έβαλα άπειρη ενέργεια. Όχι πως δεν τη βρήκα. Απλώς δημιουργούσε προβλήματα στη ροή του παιχνιδιού, κι έτσι έμεινε απ' έξω. Έτσι κι αλλιώς, όταν έχεις άπειρα Shuriken, δεν χρειαζέται άπειρη ενέργεια.

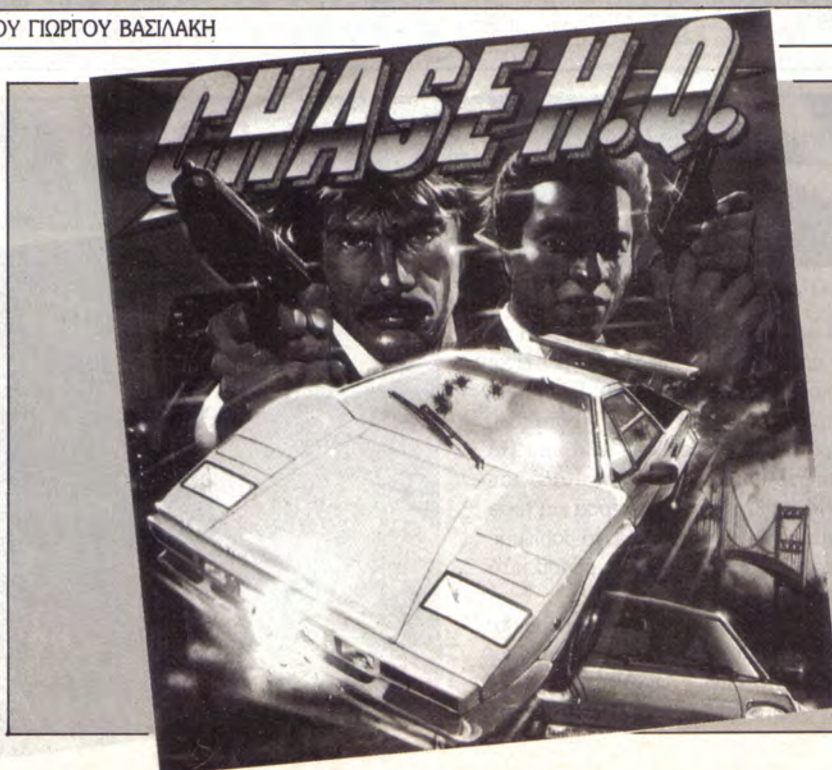
Τέλος πάντων, η διαδικασία είναι απλή, και δεν χρειάζεται να την επαναλαμβάνω. Δώστε λίγη προσοχή όμως στις σειρές με REM, που βρίσκονται μέσα στο Listing. Τις έχω βάλει επίτηδες, για να μπορείτε να παίζετε με τις παραμέτρους του παιχνιδιού, αφαιρώντας τες. Πιστεύω πως από το επόμενο τεύχος, δεν θα χρειαστεί να το λέω αυτό πλέον...

```
100 REM *********************************
110 REM *   C64 NINJA WARRIORS CHEAT    *
120 REM *      CODE BY CHRISTOS         *
130 REM *       (C) 1990 PIXEL          *
140 REM *********************************
150 REM
160 FOR A=272 TO 333:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>6023 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 321,141:REM INFINITE SHURIKEN
190 POKE 326,141:REM INFINITE TIME
200 POKE 331,141:REM INFINITE CREDITS
210 POKE 157,128:SYS 272
220 REM
230 DATA 32,44,247,56,32,108,245,169,36,141,227,9
240 DATA 169,1,141,228,9,76,32,8,169,49,141,232,11
250 DATA 169,1,141,233,11,76,16,8,162,14,189,63,1
260 DATA 157,116,8,202,16,247,76,13,8,169,0,44,106
270 DATA 10,169,173,44,167,10,169,173,44,38,168
```



CHASE H.Q.

ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΒΑΣΙΛΑΚΗ



Αν σας αρέσουν τα άγρια κυνηγητά στους επαρχιακούς δρόμους, τότε το Chase H.Q. είναι το παιχνίδι για σας. Αν σας αρέσουν όμως και τα παιχνίδια που κάποτε τελειώνουν, τότε το Chase H.Q. δεν είναι παιχνίδι για σας. Αυτή τη λεπτομέρεια έρχεται να διορθώσει η επέμβαση αυτού του μήνα, που δίνει (τι άλλο) άπειρο χρόνο.

Για να ετοιμάσετε την επέμβαση, φορτώστε την ST BASIC, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing και δώστε RUN, αφού βάλετε στα drive μια δισκέτα (όχι αυτή που περιέχει το παιχνίδι). Στη δισκέτα θα δημιουργηθεί ένα αρχείο με όνομα CHASE.TOS και μήκος 308 bytes. Τώρα, κάθε φορά που θα θέλετε να παίξετε με άπειρο χρόνο, θα τρέχετε το CHASE.TOS, το οποίο θα σας ζητάει να βάλετε στο drive την πρωτότυπη δισκέτα και να πιέσετε ένα πλήκτρο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο χρόνος θα μειώνεται κανονικά, αλλά όταν μηδενιστεί, εσείς θα συνεχίζετε να παίζετε.

```
List of \BASIC\CHASE.BAS

   10     OPEN "O",#1,"CHASE.TOS"
   20     A=0
   30     WHILE A<>999
   35     READ A
   40     IF A<>999 THEN PRINT #1,CHR$(A);
   50     WEND
   60     CLOSE #1
   70     END
 1000 DATA  96 , 26 , 0 , 0 , 1 , 18 , 0 , 0 , 0 , 0
 1010 DATA  0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
 1020 DATA  0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 79 , 249
 1030 DATA  0 , 8 , 0 , 0 , 47 , 60 , 0 , 0 , 0 , 0
 1040 DATA  63 , 60 , 0 , 32 , 78 , 65 , 92 , 143 , 47 , 60
 1050 DATA  0 , 0 , 0 , 166 , 63 , 60 , 0 , 9 , 78 , 65
 1060 DATA  92 , 143 , 63 , 60 , 0 , 8 , 78 , 65 , 84 , 143
 1070 DATA  63 , 60 , 0 , 1 , 63 , 60 , 0 , 0 , 63 , 60
 1080 DATA  0 , 0 , 63 , 60 , 0 , 1 , 63 , 60 , 0 , 0
 1090 DATA  47 , 60 , 0 , 0 , 0 , 0 , 47 , 60 , 0 , 7
 1100 DATA  112 , 0 , 63 , 60 , 0 , 8 , 78 , 78 , 223 , 252
 1110 DATA  0 , 0 , 0 , 20 , 176 , 124 , 0 , 0 , 103 , 0
 1120 DATA  0 , 28 . 47 , 60 , 0 , 0 , 0 , 236 , 63 , 60
 1130 DATA  0 , 9 , 78 , 65 , 92 , 143 , 63 , 60 , 0 , 8
 1140 DATA  78 , 65 , 84 , 143 , 66 , 167 , 78 , 65 , 51 , 252
 1150 DATA  248 , 54 , 0 , 7 , 112 , 124 , 51 , 252 , 78 , 117
 1160 DATA  0 , 7 , 112 , 194 , 78 , 185 , 0 , 7 , 112 , 0
 1170 DATA  51 , 252 , 96 , 32 , 0 , 4 , 18 , 10 , 51 , 252
 1180 DATA  0 , 124 , 0 , 7 , 248 , 116 , 78 , 249 , 0 , 7
 1190 DATA  248 , 116 , 0 , 0 , 73 , 110 , 115 , 101 , 114 , 116
 1200 DATA  32 , 111 , 114 , 105 , 103 , 105 , 110 , 97 , 108 , 32
 1210 DATA  67 , 72 , 65 , 83 , 69 , 32 , 72 , 81 , 32 , 100
 1220 DATA  105 , 115 , 107 , 32 , 105 , 110 , 32 , 100 , 114 , 105
 1230 DATA  118 , 101 , 13 , 10 , 80 , 114 , 101 , 115 , 115 , 32
 1240 DATA  97 , 32 , 107 , 101 , 121 , 32 , 119 , 104 , 101 ; 110
 1250 DATA  32 , 114 , 101 , 97 , 100 , 121 , 46 , 46 , 46 , 32
 1260 DATA  0 , 0 , 0 , 0 , 13 , 10 , 13 , 10 , 69 , 114
 1270 DATA  114 , 111 , 114 , 32 , 105 , 110 , 32 , 108 , 111 , 97
 1280 DATA  100 , 105 , 110 , 103 , 46 , 32 , 80 , 114 , 101 , 115
 1290 DATA  115 , 32 , 97 , 32 , 107 , 101 , 121 , 46 , 46 , 46
 1300 DATA  32 , 0 , 0 , 0 , 0 , 22 , 74 , 0 , 999
```



CHASE H.Q.

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ


Φανταστείτε δύο αστυνομικούς να καταδιώκουν κακοποιούς μέσα σε μια ολοκαίνουργια Porsche 928S, στους αυτοκινητόδρομους της Αμερικής, και η σύλληψη να επιτυγχάνεται με συνεχόμενα «αγγίγματα» του προφυλακτήρα. Μην το πείτε αυτό στον ταλαίπωρο φορολογούμενο που πληρώνει για τ' αυτοκίνητο. Αυτά τα πράγματα δεν γίνονται, ούτε καν στη χώρα που μας έχει συνηθίσει σε τέτοια. Η Taito, μια από τις εταιρίες που έχει αφοσιωθεί στην πραγματοποίηση ηλεκτρονικών ονείρων, έχει αμέσως τη λύση: Chase H.Q.

Αν κάπου στο σπίτι σας «κάθεται» ένα μέλος της οικογένειας Amiga, και κατά τύχη υπάρχει

και ένα πολύχρωμο κουτάκι που φέρει την επιγραφή Chase H.Q., ανοίξτε το, και κρατήστε σε αναμονή τη δισκέτα που περιέχει. Τι θα λέγατε για ορισμένα πράγματα, όπως σταματημένο ρολόι, άπειρα Credits, και όσα Turbo λαχταράει η ψυχή σας; Αν λοιπόν δεν έχετε τίποτε άλλο να κάνετε, ξεθάψτε την AmigaBasic, και πληκτρολογήστε το «προγραμματάκι» που ακολουθεί. Απ' τη στιγμή που θα δώσετε RUN, τα πράγματα είναι απλά: Μέσα στο listing θα δείτε τις ξακουστές πια σειρές με REM, οι οποίες σας επιτρέπουν να τροποποιήσετε την επέμβαση με απλή αφαίρεσή τους. Και πριν κλείσω, χίλιες κατάρες στον προγραμματιστή που έγραψε το παιχνίδι, για να μάθει να χρησιμοποιεί εναλλάξ absolute και relative adressing για το ίδιο πράγμα, και να μου κάνει τη ζωή δύσκολη...

```
100 REM ********************************
110 REM *    Amiga Chase H.Q. Cheat    *
120 REM *       Code by Christos       *
130 REM *       (c) 1990 PIXEL         *
140 REM ********************************
150 REM
160 cheat =449*1024:a =cheat
170 READ v$:IF v$="oops" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=993899% THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+184,&H4E71:REM Infinite Time
```

```
240 POKEW cheat+198,&H4E71:REM Infinite Boosters
250 POKEW cheat+206,&H4E71:REM Infinite Credits
260 PRINT "Please insert your CHASE H.Q. disk in"
270 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
280 CALL cheat
290 REM
300 DATA 2c78,0004,93c9,4eae,feda,43fa,00e8,2340
310 DATA 0010,4eae,fe9e,43fa,00fe,4280,4281,41fa
320 DATA 00c2,4eae,fe44,43fa,00ee,41fa,00c8,2348
330 DATA 000e,337c,000c,001c,237c,0000,0000,0028
340 DATA 4eae,fe38,0839,0006,00bf,e001,66f6,43fa
350 DATA 00c6,337c,0002,001c,237c,0007,0000,0028
360 DATA 237c,0000,0400,0024,237c,0000,0000,002c
370 DATA 4eae,fe38,303c,0025,41fa,001c,43f8,0100
380 DATA 32d8,51c8,fffc,23fc,0000,0100,0007,0118
390 DATA 4ef9,0007,000c,21fc,4ef8,010e,1132,4df8
400 DATA 0400,4ed6,21fc,4ef8,011a,14b6,2c5f,4ed6
410 DATA 323c,4e71,343c,6004,600c,33c1,0002,8ebe
420 DATA 33c1,0002,86c2,6006,33c2,0002,95be,600c
430 DATA 33c2,0004,4b76,33c2,0004,54c4,2c78,1842
440 DATA 4ed6,7472,6163,6b64,6973,6b2e,6465,7669
450 DATA 6365,0000,0000,0000,0000,0000,0000,oops
```

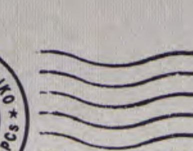










Η AMIGA ΣΚΟΤΩΣΕ ΤΗ ΓΑΤΑ

...Είμαι κι εγώ ένας αναποφάσιστος υποψήφιος αγοραστής. Στρέφομαι κυρίως γύρω από τον ελληνικό ΚΑΤ και την Amiga.
Ξεχώρισα τον ΚΑΤ, επειδή ενδιαφέρομαι για εκπαιδευτικά προγράμματα, και την Amiga, γιατί δεν αγνοώ τα παιχνίδια. Θα σου ήμουν ευγνώμων λοιπόν, αν απαντούσες στα παρακάτω ερωτήματα:
α) Θα ήθελα να μου πεις ποιοί emulators για την Amiga απαιτούν, εκτός από το πρόγραμμα, και κάτι ακόμα (π.χ. drive), και ποιοί όχι.
β) Ποιοί emulators για την Amiga διαθέτουν εκπαιδευτικά προγράμματα, ποιός τα περισσότερα, και αν με αυτόν η Amiga μπορεί να συναγωνιστεί τον ΚΑΤ σε αυτό το θέμα.
γ) Ο Macintosh είναι συμβατός με τον Apple II; Αν ναι, τότε η Amiga με βάση τον Mac emulator θα μπορούσε να τρέξει τα προγράμματα του Apple; Και αν ναι, τι χρειάζεται γι' αυτό; δ) Το drive της Amiga ενός φίλου μου κάνει πολύ θόρυβο όταν φορτώνει μερικά παιχνίδια. Πού οφείλεται αυτό;
ε) Ο ΚΑΤ στην Θεσσαλονίκη πού αντιπροσωπεύεται;

Σ. Μπαρτζόκας
Θεσσαλονίκη

Η εκλογή σου είναι πολύ σωστή θεωρητικώς, αλλά απραγματοποίητη πρακτικώς (δυστυχώς!). Κι αυτό γιατί ο ΚΑΤ έχει γίνει εδώ και πολύ καιρό ένας ακόμα ελληνικός υπολογιστής-φάντασμα, μετά την διαφωνία των δημιουργών του και την ουσιαστική διάλυση της εταιρίας. Έτσι, χάθηκε και αυτή η ιδέα... α) Και οι δύο emulators ουσιαστικά χρειάζονται κάποιο drive ακόμα, αν και λειτουργούν με το εσωτερικό drive μόνο. Όμως, το A-Max χρειάζεται ένα drive της Apple για να "ολοκληρωθεί" σαν προσωπικότητα, ενώ ο emulator για PCs θα σας έκανε τη ζωή πιο εύκολη, αν είχε και κάποιο drive των 5 1/4 ιντσών κοντά του. β) Κανείς... Τα προγράμματα που έρχονται από το εξωτερικό, ή είναι γραμμένα από Έλληνες προγραμματιστές, είναι λιγοστά, και μόνο η Amiga σαν... Amiga έχει στη βιβλιοθήκη της ένα καλό πρόγραμμα εκμάθησης ξένων γλωσσών. Στο εκπαιδευτικό software επικρατεί, όπως έχουμε ξαναπει, "ξηρασία". γ) Ο Mac δεν είναι καθόλου συμβατός με τους παλιούς Apple, και ούτε υπάρχει κάποιος emulator που να αντιμετωπίζει την κατάσταση. Ούτε κι έτσι, λοιπόν, υπάρχει φως. ε) Νομίζω ότι σου απάντησα ήδη.

...Η ΛΙΜΟΥΖΙΝΑ ΠΡΟΤΙΜΟΤΕΡΗ ΤΟΥ TURBO

...Είμαι κάτοχος ενός Turbo-X. Σκέφτομαι όμως να τον πουλήσω, για να αγοράσω μια Amiga. Γι' αυτό θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτήσεις που έχω.
1) Έχω κάτι προγράμματα σε Basic και Pascal, και θέλω να μου πεις αν θα τρέχουν στην Amiga 500 (τα προγράμματα έχουν και γραφικά).
2) Θα ήθελα επίσης να μου εξηγήσεις τις διαφορές της Amiga 500 και της Amiga 2000.
3) Τέλος, θα ήθελα να μου πεις τις τιμές των Amiga 500 και Amiga 2000 με ένα drive 3,5 ιντσών και ένα drive 5 1/4 ιντσών.

Κ. Ζαγαλίκης

1) Ναι, τρέχουν, αλλά μέσω του emulator φυσικά. Δυστυχώς όμως, ο emulator δεν υποστηρίζει γραφικά, και έτσι θα έχεις προβλήματα, τα οποία στην καλύτερη περίπτωση θα έχουν σαν αποτέλεσμα απλά να μην δεις τα γραφικά. 2) Η Amiga 500 δεν έχει σημαντικές διαφορές από την 2000. Απλά η 2000 περιλαμβάνει - εκτός από τα πρόσθετα drives - και πρόσθετα κυκλώματα hardware, τα οποία της επιτρέπουν να είναι συγχρόνως και ένα κανονικό PC. Έχει επίσης και πρόσθετες κάρτες επέκτασης για τη συμβατή προσωπικότητά της, και φυσικά διαφορετικό κουτί. 3) Η τιμή της Amiga 500 κυμαίνεται στις 130.000 δρχ. με το ενσωματωμένο της drive των 3,5 ιντσών, ενώ η Amiga 2000 κόστιζε - πριν από αρκετό καιρό - περίπου 300.000 (με δύο drives όμως). Επειδή όμως έχουμε πολύ καιρό να τη δούμε στα μαγαζιά, θα χρειαστεί να τηλεφωνήσετε στην αντιπροσωπία για μια πιο έγκυρη γνώμη.

ΧΡΩΜΑΤΑ... ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΩΜΑΤΑ!

...Θα ήθελα να μου πεις αν η έγχρωμη οθόνη του Euro PC έχει τη δυνατότητα να καλύψει χρώματα πάνω από τα 16 (κάρτα EGA), και αν ναι, πόσα μπορεί να καλύψει; Και πάλι συγχαρητήρια για το περιοδικό σου.

Σ. Ματάκης

Το πόσα χρώματα μπορεί να απεικονίσει μια οθόνη, δεν είναι τόσο θέμα οθόνης, αλλά μάλλον θέμα κάρτας. Από τη στιγμή που η οθόνη είναι έγχρωμη, ή τουλάχιστον διπλής συχνότητας, να είσαι σίγουρος ότι δεν θα έχει καμιά προτίμηση, και θα δείξει όλα τα χρώματα που θα της στείλει το καλώδιο σήματος video. Βέβαια, σε υψηλές αναλύσεις (VGA mode) θα χρειαστεί κάτι παραπάνω από την οθόνη αυτή. Ένα monitor multisync (πολλαπλής συχνότητας) είναι αυτό που χρειάζεται.

"ΑΠΕΙΡΕΣ" ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

...Έχω έναν Amstrad 6128 εδώ και τρεις μήνες. Είμαι όπως καταλαβαίνει πολύ άπειρος, και θέλω να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:
1) Ποιό joystick μου προτείνεις; Είχα αγοράσει ένα, το οποίο όμως είχε πρόβλημα στο fire, και δημιουργούσε προβλήματα σε διάφορες λειτουργίες του πληκτρολόγιου, αλλά και σε προγράμματα. 2) Ποιός είναι ο πιο συνηθισμένος τρόπος για να κάνω μια επέμβαση; 3) Με ποιόν τρόπο ένα πρόγραμμα φορτώνεται πιο γρήγορα; 4) Κινδυνεύει ο υπολογιστής μου από κεραυνούς, άμα βρίσκεται στην πρίζα;
5) Ποιοί είναι οι 8-μπιτοι και ποιοί οι 16-μπιτοι υπολογιστές;

Ι. Σταθάκης

Τα joysticks που σου προτείνω ανεπιφύλακτα, είναι τα ελληνικά, από τα οποία έχουμε μείνει από ικανοποιημένοι έως "με ανοιχτό

Αγαπητό Pixel,
Σε παρακαλώ να μην αγνοήσεις το γράμμα μου. Είμαι ένας από τους πολλούς χρήστες QL Sinclair, και μπορώ να πω ότι είμαι απογοητευμένος από τον υπολογιστή μου ως προς το software. Όλα ήταν μαύρα, ώσπου διάβασα κάτι σε μια εφημερίδα, το οποίο ελπίζω να είναι κάποιο φως στους QLάδες. Αυτό που διάβασα, στο στέλνω, και όπως μπορείς να καταλάβεις κι εσύ, είναι κάποιο άρθρο για τον υπολογιστή μου. Αυτό που ζητώ από εσένα, είναι να εξακριβώσεις αν το άρθρο είναι αληθινό, και αν ναι, θα σε παρακαλούσα να μου δώσεις στοιχεία για τους emulators που αναφέρονται στο άρθρο, πόσο καλοί είναι και αν ο QL θα μπορεί να τρέξει προγράμματα του 6128 (μια και έχει emulator για CP/M, που νομίζω ότι είναι το λειτουργικό του Amstrad), και του IBM PC. Θα χρειαστεί drive για να τρέξουν τα προγράμματα, ή θα μπορώ και με τα microdrives; Αν χρειάζονται drives, πες μου σε παρακαλώ τις τιμές του για τον QL. Αν πρόσεξες, στο άρθρο της εφημερίδας, γράφει για multitasking υπολογιστή. Πες μου σε παρακαλώ τι σημαίνει αυτό; Μη με ξεχάσεις, και βοήθησε τους QLάδες.

Γιάννης Σταθόπουλος

Γενναίε και απελπισμένε Γιάννη (θέλει γενναιότητα, για να πιστεύεις στον QL, εν έτει 1990), έχεις πράγματι δίκιο. Το άρθρο δεν χρειάζεται εξακρίβωση, γιατί η είδηση μας είναι γνωστή. Πράγματι, υπάρχουν και κυκλοφορούν οι δύο emulators για τον QL, ο PC emulator και ο CP/M emulator. Και οι δύο χρειάζονται κάποιο εξωτερικό drive, μια και τα δύο λειτουργικά συστήματα χρησιμοποιούν drives, και έτσι όλο το διαθέσιμο software κυκλοφορεί σε δισκέτες. Για τον Amstrad, νομίζω ότι θα μπορέσεις να τρέξεις τα προγράμματα του CP/M, αφού βέβαια

Αλληλογραφία

το στόμα". Για το πρόβλημα πάντως που αναφέρεις, ελπίζω να μην έχει σαν αίτιο το auto fire (να το αφήνεις στο ON την ώρα που πληκτρολογείς), γιατί τότε το φταίξιμο είναι μάλλον δικό σου. 2) Ο πιο συνηθισμένος; Μα δεν υπάρχει συνηθισμένος! Αν η επέμβαση ήταν μια γνωστή και συνηθισμένη μέθοδος, τότε όλοι μας θα είμασταν hackers. 3) Συνήθως φορτώνοντας κάποια ρουτίνα σε γλώσσα μηχανής, η οποία παρακάμπτει την κανονική διαδικασία φορτώματος. Αυτός ο γενικός κανόνας ισχύει για drive και κασετόφωνο, και εφαρμόζεται σχεδόν σε όλους του υπολογιστές, από τον Spectrum μέχρι την Amiga. Αν έχεις συναντήσει κάποια τέτοια ρουτίνα, τότε δεν έχεις παρά να τη χρησιμοποιήσεις. Προσοχή όμως: Η αύξηση της ταχύτητας γίνεται πάντα σε βάρος της αξιοπιστίας της διαδικασίας save/load. 4) Όχι. 5) Αυτοί που χρησιμοποιούν επεξεργαστή με 8-μπιτο ή 16-μπιτο data bus. Με άλλα λόγια, αυτοί που επεξεργάζονται δεδομένα "μεγέθους" 8 ή 16 bit κάθε φορά (ή καλύτερα σε κάθε κύκλο ρολογιού). Παραδείγματα 8-μπιτων: Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Sam, Sega Master System. Παραδείγματα 16-μπιτων: ST, Amiga, PCs, Macintosh, Sega Mega Drive.

ΔΥΟ ΠΟΡΤΕΣ ΕΧΕΙ Ο CBM...

...**Ε**ίμαι κάτοχος ενός Commodore 64, και εδώ και αρκετό καιρό αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα στο port 2. Συγκεκριμένα, δεν ανταποκρίνεται το fire button. Το joystick δεν είναι υπεύθυνο γι' αυτό, γιατί στο port 1 συνεργάζεται άψογα. Θα ήθελα να μου πεις: α) Τι έχει συμβεί στον computer, και δεν λαμβάνει το συγκεκριμένο σήμα;
β) Υπάρχει κάποιο computer shop, που να κάνει service (εκτός Αθηνών και εκτός αντιπροσωπίας), και αν ναι, ποιό είναι αυτό; γ) Πόσο πιστεύεις ότι θα κοστίσει;

Σ. Σταύρου

Δεν νομίζω να είναι το πρόβλημα τόσο σοβαρό, και να ευθύνεται κάποιο τσιπ μέσα στον Commodore, το οποίο περνά τις τελευταίες του στιγμές... Προσωπική μου άποψη είναι ότι πιθανώς να έχει ξεκολλήσει κάποιο ποδαράκι του βύσματος του port 2, το οποίο είναι υπεύθυνο για τα σήματα fire, οπότε η επαναφορά του είναι σχετικά εύκολη υπόθεση. Το να επιμένει το τσιπ να μην "καταλαβαίνει" το συγκεκριμένο σήμα, μου φαίνεται απίθανο, μια και τα χαλασμένα τσιπάκια δεν κάνουν διακρίσεις στα σήματα ("τρελαίνονται" γενικώς). Για όλα αυτά βέβαια, απαραίτητος όρος είναι να δουλεύει πράγματι καλά το joystick σου, και το πρόγραμμα να προβλέπει τη συνεργασία του port 2. Αν όλα αυτά ισχύουν, τότε η επισκευή του θα εξαρτηθεί από το μέγεθος της ζημιάς. Τα computer shops που αναλαμβάνουν επισκευές για το συγκεκριμένο υπολογιστή, ασχολούνται συνήθως με τους υπολογιστές που έχουν αγοραστεί από τα ίδια, οπότε μπορείς να απευθυνθείς στο κατάστημα που το αγόρασες, ή αν έχεις την εγγύηση της αντιπροσωπίας, στην ίδια την Memox. Δυστυχώς, εκτός Αθηνών δεν έχουμε κάποια διεύθυνση ενός service centre.

πρώτα βρεις τρόπο να τα μεταφέρεις από τις 3 ίντσες στο drive που ίσως θα αγοράσεις. Το "νομίζω" το είπα, γιατί υπάρχει μια πιθανότητα ασυμβατότητας: Παρόλο που το CP/M είναι λειτουργικό σύστημα, η έκδοσή του από υπολογιστή σε υπολογιστή έχει κάποιες ιδιομορφίες. Για το PC emulator όμως δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, μια και έχει πολύ μεγάλη επιτυχία και τρέχει πολλά προγράμματα, σε ταχύτητα λίγο κατώτερη από αυτήν του PC-Ditto για τον Atari ST (τρεις έως έξι φορές αργότερα από την ταχύτητα ενός πραγματικού PC). Για περισσότερες πληροφορίες, θα πρέπει να απευθυνθείς στην Microtec, η οποία υποστηρίζει το μηχάνημα σε πανελλήνια πια κλίμακα. Για το multitasking τώρα, εννοεί αυτό που συμβαίνει με τα τέσσερα βασικά προγράμματα του υπολογιστή σου: Πατώντας ένα κουμπί, βρίσκεσαι στο άλλο πρόγραμμα, στο οποίο μπορείς να συνεχίσεις να δουλεύεις, μέχρι να πατήσεις ένα κουμπί και να ξαναγυρίσεις στο προηγούμενο πρόγραμμα, στο σημείο που είχες μείνει. Με άλλα λόγια, είναι η ταυτόχρονη (ή σχεδόν ταυτόχρονη) εκτέλεση διαφορετικών προγραμμάτων που βρίσκονται όλα μαζί στη μνήμη (ένα χαρακτηριστικό που κοιτούν με ζήλεια όλοι οι κάτοχοι ενός ST, και στο οποίο φαίνεται η μεγαλοφυΐα του δημιουργού του QDos, Tony Tebby). Όπως βλέπεις, οι γνώσεις μας για τον QL δεν είναι λίγες. Ο λόγος είναι, όσο κι αν σου φαίνεται παράξενο, ότι ο QL είναι τρομερά δημοφιλής ανάμεσα σε επιστήμονες και φοιτητές, οι οποίοι τον θεωρούν ιδανική λύση για όποιον θέλει να ασχοληθεί με υπολογιστή σε επίπεδο using και όχι games. Δεν νομίζετε ότι είναι καιρός για ένα πανελλήνιο club QL users; Στην Αγγλία, ο αριθμός των συναδέλφων σου είναι πολύ μεγάλος, το μηχάνημα υποστηρίζεται ακόμα, και θα ήταν πολύ χρήσιμο να έρθετε σε επαφή με τα εκεί clubs. Όσο για τους εδώ οπαδούς, ο αριθμός τους μάλλον θα σε ξαφνιάσει!

ΠΩΛΕΙΤΑΙ....

...**Ε**ίμαι κάτοχος ενός C-64, αλλά ενδιαφέρομαι πολύ για τον A3000. Έτσι σκέφτομαι να πουλήσω τον Commodore, και να πάρω τον A3000. Μήπως θα μπορούσες να μου πεις πόσο να τον πουλούσα; Έχω το πληκτρολόγιο, disk drive 1541 και Printer 1525 της Commodore. Μήπως ακόμα ξέρεις αν θα μπορούσα να τον πουλήσω σε κάποιο μαγαζί, και να πληρώσω τη διαφορά για να πάρω τον A3000; Αν ναι, ποιό είναι αυτό;
β) Θα ήθελα να σου πω, αν δεν σε θίξω, ότι καλό θα ήταν να έβαζες και πιο πολλές επεμβάσεις για δισκέτα, γιατί υπάρχουν πολλές επεμβάσεις για παιχνίδια που τα έχω, αλλά δεν γίνεται τίποτα - όπως καταλαβαίνεις.
γ) Θα μπορούσες να κάνεις review το F-14 Tomcat;
δ) Ξέρεις αν υπάρχει κάποιο καλό πρόγραμμα ζωγραφικής (για C-64, φυσικά), εκτός από το Art Studio;
ε) Κυκλοφορεί το Falcon ή το Interceptor για Commodore;

Λ. Γεροντάκης

Μα, φυσικά... όσο μπορείς ακριβότερα. Μια και το μηχάνημα ουσιαστικά δεν κυκλοφορεί πια, είναι δύσκολο να σου πούμε. Πιο αρμόδιος να καθορίσεις την τιμή είσαι εσύ, μια και εσύ μόνο ξέρεις πόσο τα αγόρασες όλα αυτά. Ανταλλαγές υπολογιστών και αγορές μεταχειρισμένων κάνει το κατάστημα Easytech (σχετική διαφήμιση θα βρεις σε τεύχη του περιοδικού), όμως είναι μάλλον αμφίβολο να υποστηρίζουν τον Archimedes (τουλάχιστον όπως γνωρίζουμε), οπότε και θα χρειαστεί να αγοράσεις τον υπολογιστή από αλλού. β) Το αίτημά σου τοιχοκολλήθηκε στο γραφείο του κυρίου Μιχόπουλου, υπεύθυνου επεμβάσεων στον Commodore, με τον τίτλο "επείγον". δ) Τόσο καλό, όχι. Μη μου πεις ότι δεν σου αρέσει το Art Studio... γ) Μόλις έρθει επίσημα στην Ελλάδα, ευχαρίστως. ε) Για Commodore 64, όχι ακόμα. Η μετατροπή του είναι πολύ δύσκολη, γιατί και τα δύο είναι παιχνίδια που "απαιτούν" πολλά από τον υπολογιστή.

ΑΠΟΡΙΕΣ...

...**Ε**ίμαι αναγνώστης σου εδώ και πολύ καιρό και θα ήθελα να σε ρωτήσω μερικά πράγματα:
α) Έχει γίνει παρουσίαση στην Amiga 500 μέσα απο το Pixel;
β) Πως γίνεται reset στον Commodore 64 για να βάζω τα pokes που δίνετε στα hints'n tips;

Κώστας Κάσταρος

α)Ναι και θα το βρείς στο τεύχος 35. β) Υπάρχει σχετικό άρθρο με αναλυτικές οδηγίες στο τεύχος 24 του Pixel. Μόνο πρόσεξε να τις ακολουθήσεις επακριβώς για να αποφύγεις δυσάρεστες εκπλήξεις.

COMPUTERS

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM 128 + πράσινο μόνιτορ + βιβλίο + 300 παιχνίδια + περιοδικά + σπασίματα. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!!! Κώστας, 7241609.

SPECTRUM + monitor + πρίντερ GP50S + πολλά παιχνίδια + βιβλία, όλα μαζί 45.000. Τηλ. 4134270, 7-10 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Spectrum + οθόνη, κασετόφωνο, joystick, interface, βιβλία, δεκάδες κασέτες. 'Αριστη κατάσταση, ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΗ τιμή, 9757919.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Spectrum 128 + interface + παιχνίδια + βιβλία ZX BASIC 35.000. Τηλ. 9825372, Δημήτρης.

SPECTRUM+3, ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ, πολλά βιβλία + joystick + 20 GAMES, ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΟ DRIVE, ΜΟΝΟ 40.000!!! ΤΗΛ. 848637 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ΜΟΝΟ ΑΠΟΓΕΥΜΑ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ - ΛΟΓΩ ΑΝΑΧΩΡΗΣΗΣ ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - SPECTRUM 2, ΜΕ JOYSTICK, ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΤΙΜΗ 35.000. ΤΗΛ. 5139308, ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! COMMODORE 64 + κασετόφωνο μόνο 10 μηνών. Εγγύηση ΜΕΜΟΧ. Ακόμη, 60 γνωστά παιχνίδια + joystick, σε καταπληκτική τιμή. Τηλ. 9428952, Μάνος.

COMMODORE 64 και disc drive 1541, μαζί ή χωριστά. Νεκτάριος, 9713828, (βράδυ 9-11).

COMMODORE 64 με 2 κασετόφωνα, πολλά πρωτότυπα games, joystick, ελληνικά manual, τιμή έκπληξη. Κώστας, τηλ. 7793190.

COMMODORE 128 με DRIVE 1571 + 100 games, με βιβλίο, manual, τιμή 70.000-75.000. Τηλ. 928903, Πάνος.

ΟΟΥΑΟΥΤΣ!! COMMODORE 128D ΣΕ ΤΙΜΗ 64; πράσινος + FINAL CARTRIDGE III + προγράμματα!! Μαζί ή χωριστά!! 9217984, ΓΙΩΡΓΟΣ.

COMMODORE 128 + Drive 1570 + games/δισκέτα. 'Αριστη κατάσταση 40.000. Μπάμπης, 9706067.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + MODULATOR + ΒΙΒΛΙΑ, ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, 8 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ, ΛΟΓΩ ΑΓΟΡΑΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥ. ΤΗΛ. 4621942, ΝΙΚΟΣ, ΚΑΘΕ ΕΛΕΓΧΟΣ ΔΕΚΤΟΣ.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώση του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

AMIGA 500 με έξοδο SCART για σύνδεση με τηλεόραση + joystick + δισκέτες + εγγύηση 7 μηνών, 114.900!!! ΤΗΛ. 7519601.

AMIGA 500 + έγχρωμο monitor + 12 δισκέτες + 5 βιβλία + εγγύηση ΜΕΜΟΧ για 8 ακόμη μήνες, στο κουτί της. 6921026 (8-12 μ.μ.).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 + MONITOR GT65 + 17 DISK + 45 GAMES + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + JOYSTICK + MANUAL. ΤΙΜΗ - ΕΥΚΑΙΡΙΑ 80.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ. 9819583. ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 6128 πράσινος, σε άριστη κατάσταση, manual ελληνοαγγλικό. Πωλείται λόγω στρατού, τιμή 78.000. Δημήτρης, 4651890.

AMSTRAD 6128, έγχρωμος, σε άριστη κατάσταση, με 27 DISCS + MANUAL + Βιβλία, + περιοδικά + 3 DISCS κενές ΔΩΡΟ + 85 GAMES + ΚΑΛΩΔΙΟ για κασετόφωνο + Αντιγραφικά + Σχεδιαστικά + Μαθητικά + Εφαρμογές + Επεξεργασία Κειμένου + Αρχεία + Γλώσσες + DISCOLOGY 5.1 + PYRADEV + 'Αλλα ΔΩΡΑ, 'Ολα αυτά αξίας άνω των 200.000, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε τρομερή ΤΙΜΗ μόνο 95.000. Τηλ. 0234-49711, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ.

AMSTRAD 6128, AMX mouse, βιβλία, περιοδικά, 2 joystick, 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ, ΚΑΛΥΜΜΑ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ 20 κασέτες. Τηλ. (0221) 25810 (8-10 μ.μ.).

ΠΡΟΣΟΧΗ!! AMSTRAD-6128, πράσινος, 20 δισκέτες, θήκη, ΦΙΛΤΡΟ, βιβλία, ΚΑΛΥΜΜΑ, 43.000!!! CPC-464 250.000 δρχ.!!! Εκτυπωτής CITIZEN 120D, 35.000 δρχ. Τηλ. 301932, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΜΕΓΑΛΗ ευκαιρία. Πωλείται Amstrad CPC 6128 ενός έτους, με 12 δισκέτες, σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 2831876 (ΓΙΩΡΓΟΣ).

AMSTRAD 6128, ολοκαίνουργιος, έγχρωμος, 200 παιχνίδια, ελληνικές οδηγίες, βιβλία γλώσσας, πολλά αντιγραφικά, τιμή: 100.000. Τηλ. 8023923.

AMSTRAD 6128 πράσινος ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση, εντός χρόνου ΕΓΓΥΗΣΕΩΣ, MODULATOR, JOYSTICK αξίας 6.000, κάλυμμα, βιβλία, 16 δισκέτες με παιχνίδια, δρχ. 75.000. Τηλ. 8046429.

AMSTRAD-6128 πράσινος, 33 δισκέτες, βιβλία, περιοδικά, καλώδιο για κασετόφωνο, τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 6528907, ΑΝΤΩΝΗΣ.

AMSTRAD 6128, έγχρωμος, σε ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση, ελληνικό manual, δισκέτες, joystick, games, ΜΟΝΟ 70.000. Πληροφορίες τηλ. 8834529.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128, έγχρωμο + Drive 5 1/4" + joystick, καλώδιο κασετόφωνου + 50 δισκέτες + πάνω από 100 προγράμματα + manuals + καλύμματα, Ανδρέας, 7702851, 7789523.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 128 πράσινος + Δισκέτες, τιμή 58.000 συζητήσιμη. Τηλ. 7010242.

AMSTRAD 464 σε ΥΠΕΡ-ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση + games + βιβλία + joystick + σειρά περιοδικών. ΔΡΧ. 45.000. Νεκτάριος, τηλ. 3463787.

AMSTRAD 6128 με πράσινη οθόνη, 30 δισκέτες, joystick και βιβλία, πωλείται σε εξαιρετική τιμή. Τηλ. 6717246.

ATARI 520STFM εντελώς καινούργιο πωλείται σε καταπληκτική τιμή. Πολλά παιχνίδια και επαγγελματικά προγράμματα. Τηλεφωνήστε 9349249, απόγευμα.

ATARI 1040 STF + MONITOR SM124 + εγγύηση αντιπροσωπίας + συλλογή 300 προγραμμάτων + βιβλία: 150.000. Τηλ. 9830061-9844348.

ATARI 1040STF, έγχρωμο high resolution monitor Philips, joystick, πωλούνται πακέτο ή ξεχωριστά + προγράμματα. Τηλ. 6428037, 'Ακης.

ATARI PC1 + monitor + 70 δισκέτες + TV modulator, τιμή 140.000. Τηλ. 7019539, ΓΙΑΝΝΗΣ.

HYUNDAY PC 14", genious mouse, mouse pad, 40 δισκέτες, δισκετοθήκη των 80. Πληροφορίες: (031) 654975.

HOME Computer SHARP MZ80A καινούργιο, με πληκτρολόγιο, πράσινη οθόνη, κασετόφωνο, ενσωματωμένα, τιμή τζάμπα. Τηλ. 7715033, ΔΕΥΤ.-ΠΑΡΑΣΚ., 10π.μ. - 6μ.μ.

ATARI STFM, COMMODORE 64BN ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟΥΣ ΑΠΟ ΔΥΟ ΦΙΛΑΡΑΚΙΑ, Ο ΠΡΩΤΟΣ ΜΕ ΠΛΗΘΩΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, JOYSTICK TURBO ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΕΛΚΑΤ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

στις 74.000!!! ΓΙΩΡΓΟΣ (031) 572275. Ο ΑΛΛΟΣ ΑΓΟΡΑΣΜΕΝΟΣ ΤΟ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ, ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ, JOYSTICK, 30 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ NORIS DATA ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ στις 34.000!!! ΝΙΚΟΣ (031) 572571. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC COMPUTER ΜΟΝΤΕΛΟ IBM P/S 2 30-021, ΜΕ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ 20MB, ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΗΣ IBM, INTEL ABOVE-BOARD 2MB EXPANDED MEMORY ΤΥΠΟΥ L.I.M. EMS, ΚΑΙ IBM DOS 3.30. ΠΛΗΡΟΦ. 4525364, ΩΡΕΣ 12:00 - 15:00.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ APPLE IIE ΜΕ UNIDISK 800K ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΗΛ. 9220924 - 5820613.

ΑΠΟΘΗΚΗ προσφέρει σε φανταστικές τιμές Atari 520 STFM και 1040 Amiga A500, Compatibles PC 286 Hardiscs, Macintosh Hardiscs, Χιλιάδες άλλα είδη. Προσφορά μήνα Atari 520

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

STFM SD 84.900!! ICB, Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή, 6380411, 6399738.

Η ICB προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές και για όσο υπάρχουν αποθέματα ATARI 520 STFM με IBM DRIVE 85.000!!! AMIGA DRIVE εξωτερικό 26.900!! ATARI DRIVE εξωτερικό 27.200!! Πολλές πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις. 6380411, 6399738, Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.

SOFTWARE

SPECTRUM 48/128/+3 ΤΑ 'ΧΟΥΜΕ ΟΛΑ!!! από 80 δρχ.!!! + AMIGA SOFTWARE!!! Τηλέφωνο Κώστας 5125600, Νίκος 2917814. Κώστας Τσάκαλος, Πλάτωνος 10, Κολωνός, Νίκος Παπάζογλου, Μάρκου Μπότσαρη 17, Γαλάτσι.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ SPECTRUM από 75 δρχ. ΤΩΡΑ και COMMODORE από 50 δρχ. Τηλεφωνήστε στο 9352519, Αλέξης Μπλατσέκ, Ελλησπόντου 17, Αθήνα.

SPECTRUM 48/128. Τα καλύτερα προγράμματα στις πιο φτηνές τιμές. Τηλεφωνήστε τώρα στο 7232962. ΔΗΜΗΤΡΗΣ. Επίσης, πολλά προγράμματα για AMIGA. Δ. ΛΕΟΝΤΙΔΗΣ, ΧΙΟΥ 8, ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗ 16121, ΑΘΗΝΑ.

AMSTRAD 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ. 031/220761.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Amstrad; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

"P.A.C." "Patras Amstrad Club!" (Κασέτα-Δισκέτα). Συνεργαζόμενοι με γνωστό "Ευρωπαϊκό Club!" παρέχουμε ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ και ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Διαθέτουμε φθηνότερα τα καινούργια διαφημιζόμενα παιχνίδια - Arcades, Adventures, Roleplaying ΚΑΙ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!! (Code Masters - Atlantis - Dinamic). Πληροφορίες: (061) 328-260, 5-8 απογεύματα. Κωνσταντίνος Γιαννόπουλος, "Patras Club!", 2η πάροδος Σατωβριάνδου 113, Πάτρα. ΔΩΡΕΑΝ GAMES!!! *** ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ *** ΤΟ! ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ ???? = CALL...

PETER SOFT, AMSTRAD 6128 - 464, IBM, COMMODORE, ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ - ΚΑΣΕΤΑ, ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ, ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΤΑ ΜΙΣΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ, ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ. ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΛΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ: DOUBLE DRAGON, CHASE H.Q., KICK OFF, SHINOBI, TURBO OUT RUN, POPOULUS, BEACH VOLLEY, BOMBER, SUPER WONDERBOY, HARD DRIVIN', OPERATION THUNDERBOLD, BATMAN, FIGHTING SOCCER, GHOSTBUSTERS II, GHOST 'N' GOULS, MEGA MIX, MYTH, BAAL, NEBULUS II, DEFENDER OF CROWN, DEFENDER OF KROWN II, (AMSTRAD 464 + EXTRA ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ). ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ UTILITIES. ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ (DISCOLOGY G.9) κ.ά. ΑΚΟΜΑ, ΕΜΠΕΙΡΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ παραδίνει μαθήματα IBM, PC, AMSTRAD (και μαθήματα αγγλικών και μεταφράσεις). ΤΙΜΕΣ συζητήσιμες. Τηλ. 9933080, "PETER SOFT", Πέτρος Ασήμης, Στασινοπούλου 31, Άγ. Δημήτρης.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (h)!!! Πλέον είναι γνωστό ότι το KOSTAS CLUB προσφέρει ΕΓΓΥΗΣΗ, ΣΙΓΟΥΡΙΑ και ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Υπάρχουν ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (κασέτα ή δισκέτα) σε ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. Η αγγελία μας δεν είναι μόνο λόγια, αλλά ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ. ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ ΣΤΑ ΜΕΛΗ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071, ή ΓΡΑΨΤΕ: Για το "AMSTRAD COSTAS CLUB", Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ" "AMSTRAD COSTAS CLUB", Αντωνόπουλος Κωνσταντίνος.

AMSTRAD 6128, SOFTWARE. Όλα τα καινούργια GAMES, στις χαμηλότερες τιμές. Σε κάθε αγορά σας, 2 Games ΔΩΡΟ! Πληροφορίες: (031) 435117 ΠΑΥΛΟΣ Ζαχαριάδης, Αφροδίτης 15, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

COMMODORE δισκέτα ΟΛΑ τα καινούργια προγράμματα ΜΟΝΟ από 50 δρχ. και πολλά ΔΩΡΑ. Τηλ. 9352519, Αλέξης Μπλατσέκ, Ελλησπόντου 15, Αθήνα.

COMMODORE 64 - AMIGA!!! Χιλιάδες παιχνίδια, συνεχής ανανέωση, φιλικές τιμές. Πληροφορίες 2815315 (ΤΑΚΗΣ) 2813714 (ΝΙΚΟΣ). ΤΑΚΗΣ ΚΑΜΠΑΣ, ΦΥΛΗΣ 62, ΝΕΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ.

COMMODORE 64! Καταπληκτικό. 10 παιχνίδια επιλογής σας 600 ή 15 επιλογής σας 1.000 δρχ. Δισκέτα - κασέτα. Στέλνων παντού. Παναγιώτης (031-926831). ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΦΩΤΙΑΔΗΣ, ΔΙΑΓΟΡΑ 118, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, 'Ανω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64-128, AMIGA!!! Χιλιάδες παιχνίδια!!! Κασέτα, δισκέτα!!! Φανταστικές τιμές!!! Εγγυημένο φόρτωμα!!! Προλάβετε!!! Μιχάλης, 4181420, 'Αννα Πετράκη, Ασκληπιού 100, Πειραιάς.

****AMIGA**** GAMES, Εφαρμογές, Επαγγελματικά - VIRUS FREE. Πρώτοι σε εισαγωγές προγραμμάτων από ΑΓΓΛΙΑ. ΧΑΜΗΛΕΣ τιμές, συνδρομές ταχυδρομικές επιστολές και σε επαρχία. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205. "SOFTWARE BEYONDER". ΑΝΩΓΙΑΤΗΣ ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ, ΟΜΟΡΦΟΚΛΗΣΙΑΣ 35, ΚΑΛΟΓΡΕΖΑ.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να υποστηρίξει την εύρυθμη διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

AMIGA GAMES, UTILITIES, Περιφερειακά: MIDI PROFESSIONAL, SAMPLER, CPU 68010/020, COPROCESSOR 68881/882, 2MB EXPANSION RAM Για A500/A1000 AMIGA, 2475030. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4, ΛΙΟΣΙΑ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, τεράστια συλλογή προγραμμάτων για AMIGA, σε τιμές ΕΚΠΛΗΞΗ!!! Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ. (031) 731535, ΗΛΙΑΣ ΤΣΑΒΔΑΡΟΓΛΟΥ, ΘΕΡΙΣΟΥ 12, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA 500. Μεγάλη συλλογή ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΩΝ και ΠΑΛΙΩΝ παιχνιδιών - εφαρμογών - αντιγραφικών. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ VIRUS. ΚΑΘΕ 2, GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME 250 ΔΡΧ.!!! MAXELL 350!!!, VERBATIM 400!!! VERBATIM (ΕΓΧΡΩΜΕΣ) 400!!! Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ. 031/220761.

AMIGA παιχνίδια 300 δρχ. Εβδομαδιαία ανανέωση. Disk Drives, DIGI VIEW και MANUALS για προγράμματα. Τηλ. 6436954, Γιάννης Οικονόμου, Ιπποκράτους 146, Αθήνα.

AMIGA. Επαγγελματικό software - Ιδιαίτερα μαθήματα. HARDWARE: MIDI, Sampler, Genlock, Digiview, Επεκτάσεις μνήμης, κάμερες, καλώδια. 7662762. ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 15, ΑΘΗΝΑ.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA SOFT, ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ πρώτοι απ' όλους. Μην ψάχνετε άδικα. NICK SOFT 437267. Αλεξιάδης Νικόλας, Αμαζόνων 8, Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη.

ATARI SOFTWARE. Τα καλύτερα GAMES. Συνεχής ανανέωση. Χαμηλές τιμές. Τηλεφωνήστε: 7795467. Προσφορές. Ακυκλοφόρητα GAMES. ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΚΟΥΚΟΥΤΣΗΣ, ΡΟΔΩΝ 1, ΗΛΥΣΙΑ, ΑΘΗΝΑ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ PC SOFTWARE. Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών. Όλα τα καινούργια games σε απίθανες τιμές! Συνεχής ανανέωση. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΕΣΤΗΣ, ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 102.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: IBM SOFTWARE, γλώσσες, utilities, games. Ακόμη, ετοιμάζονται προγράμματα σε COBOL, QBASIC. ΣΤΑΥΡΟΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, 031-625141, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 6, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

IBM Συμβατά, AMSTRAD 6128 παιχνίδια, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ προστασία από virus. Στέλνω αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΕΛΕΝΙΟΣ, 2826260, 10-2:30 π.μ., 5-7μ.μ., Θριάμβου 17.

IBM ON LINE AMEPIKH. Ό,τι νέο θέλετε να βρείτε σε επιστημονικό software + Games σε 3 1/2 και 5 1/4 inch. Ανταλλαγές. ΤΗΛ. ΠΡΩΙ 7754758, βράδυ 6520061. Κώστας Νικολάου, Αετιδέων 28, Χολαργός.

IBM SOFTWARE: Επεξεργαστές κειμένου, spreadsheets, databases, project management, desktop, γλώσσες προγραμματισμού, utilities, graphics, antivirus, μεγάλη συλλογή παιχνιδιών. Όλα με manual. Πέτρος - Δήμος, 6846710, ΚΑΛΤΕΖΙΩΤΗΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΤΡΙΚΑΛΩΝ 24.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Α) PC-XT κάρτα για AMIGA 2000. Τιμή 90.000 δρχ. Β) PLOTTER A3 βήμα .025mm επιτραπέζιος, τιμή 60.000 δρχ. Γ) Super expansion Cartridge για C-64. Περιέχει Assembler, monitor, Graphics, Freezer, Basic expansion, 20 x Floppy & tape speeder, Back up utilities κ.λπ. Τιμή 30.000 δρχ. Τηλ. 9736270, κ. Γιώργος.

MIDI, 2 βιβλία, Δισκετοθήκη για AMSTRAD 6128, Μόνο 16.000!!! YAMAHA PSR70 (Αρμόνιο) Μόνο 120.000. Άγγελος 6391822, (4:30-7:00 καθημ.)

ΔΙΑΦΟΡΑ

SERVICE, computer, monitor, printer, με απίστευτα χαμηλές τιμές. Πωλήσεις, αγορές, συμφέρουσες ανταλλαγές. Χρήστος Κράβαρης, Λαρίσης 1, Αιγάλεω. Τηλ. 5989701.

ΕΦΘΑΣΕ το πρώτο περιοδικό δισκέτα για AMIGA, προγράμματα, utilities, διαφημίσεις, άρθρα, demo, τηλ. 2286872, μ.μ. (απόγευμα).

Μαθηματικός, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες Προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOSκ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 8659488.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

TOP SOFTWARE HOU

IBM PC
COMPATIBLE



ΑΓΓΛΙΚΑ
ΣΑΝ
ΑΓΓΛΟΣ;

ΝΑΙ!!!
ΜΕ
COMPUTER



A JUNIOR - B JUNIOR - A CLAS

LOWER - F

IBM PC
COMPATIBLE



ΑΓΓΛΙΚΑ
ΣΑΝ
ΑΓΓΛΟΣ;

ΝΑΙ!!!
ΜΕ
COMPUTER

FOR FOREIGN LANGUAGES SCHOOLS
TOP SOFT
G. GEORGOUSSIS Kypselis 31 & Sporadon 2

Υπάρχουν
σε κάθε πρόγραμ
20 ΑΣΚΗΣΕΙΣ

20	»	USE
10	»	CON
1	»	STO

ΑΝΤΙΘΕΤΑ ή Σ

Σύνολο ασκήσεων 8.500. Σ
Λεξιλόγιο 15.000 χιλιάδες



ΒΑΛΤΕ ΕΝΑΝ ΑΚΟΥΡΑΣΤΟ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΤΩΡΑ ΤΑ COMPUTER ΔΕ



ARKANOID II

940.000	Θοδωρής Τουλάς	(Atari ST)
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
549.050	Dr Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Ταλαντάνκης	(Amstrad 6128)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	(Multitech PC)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari ST)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	(Atari ST)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Ντερμετζιάν	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)
250.000	Νίκος Ζαχόπουλος	(Amiga 500)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σμουρναίος	(Atari ST)
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελισσηνός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
486.850	Βασίλης Χρήστου	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)

KRAKOUT

2.005.550	Χρήστος Τιμωνίδης	(Commodore 64)
1.671.490	Μάνος Λυκάκης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	(Spectrum)

ROBOCOP

353.180	Στάθης Βαρβατός	(Amiga)
352.380	Γιώργος Τσαμασλίδης	(Amiga)
348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	(Atari ST)
219.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
182.000	Γιώργος Σώζος	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)

KARNOV

774.330	Θανάσης Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
472.440	Χρήστος Κλουσκίνας	(Amstrad 6128)
432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
415.999	Χρήστος Αλεξανδρής	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιαννης Κυραννος	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	(Amstrad 6128)



DEFLEKTOR

250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)
185.040	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)

PLATOON

368.100	Χρήστος Τιμωνίδης	(Commodore 64)
217.628	Χρήστος Τσιρώνης	(Commodore 64)
202.653	Τάσος Σήφακας	(Spectrum +)
150.000	Στράτος Κουτλής	(Commodore 64)
128.800	Λευτέρης Ευμορφόπουλος	(Amstrad 6128)

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	(Amstrad 6128)
720.000	Γιώργος Βλάχος	(Amstrad 6128)
700.000	Γιάννης Τζέρος	(Amstrad 6128)
525.000	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μακης Λιβιτσάνης	(Commodore 64)
272.000	Στέλιος Τσαφαράκης	(Amstrad 6128)

BUBBLE BOBBLE

6.885.760	Γιώργος Λυρζιώνας	(Amstrad 6128)
6.147.000	Αριστοτέλης Μητσιου	(Amstrad 6128)
3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari ST)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520 ST)
200.000	Γιώργος Μαραβελιας	(Amstrad 6128)
138.732	Στελιος Κράλογλου	(Amiga 500)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμέμνων Ματζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

BUGGY BOY

125.200	Ανδρέας Συνοδινός	(Amstrad 6128)
123.080	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
120.000	Βαγγέλης Δουληγέρης	(Atari ST)

WESTBANK

10.545	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
7.130	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
6.989	Σπύρος Μπεκονόπουλος	(Amstrad 6128)
6.100	Ανδρέας Τιγγήρης	(Spectrum +)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 St)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6218)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

YIE AR KUNG FU

571.280	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
206.580	Άκης Σπύρου	(Commodore 64)
201.580	Γιάννης Λεμονάκης	(Amstrad 6128)
190.000	Τάκης Σφέτσας	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.662	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)

TETRIS

23.712	Γιώργος Μπούτσικος	(Atari ST)
22.586	Κώστας Αρβανιτίδης	(Amstrad PC 1512)
20.040	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Atari ST)

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy® Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαραλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)

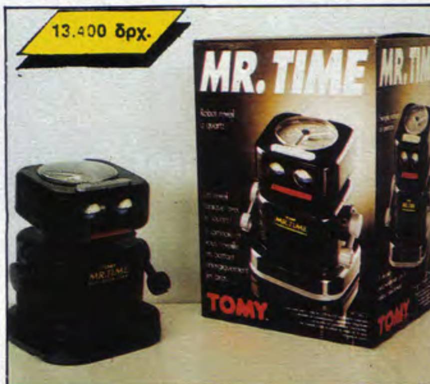
PIXEL / High·Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!

17.450 δρχ.



13.400 δρχ.



7.600 δρχ.



ΚΙΘΑΡΑ PIXEL

Αρπάξτε την κιθάρα σας και γίνετε πρωταγωνιστής ενός ιστορικού πάρτυ με το μελωδικό παιδί της Pixel Boutique. Περιλαμβάνει μια ταστιέρα με όλες τις νότες, πλήρη σειρά ρυθμών και οργάνων και, ακόμη, μοχλό-παραμορφωτή για πολύ «σκληρούς» ήχους. Παίξτε τη μουσική του μέλλοντος. Γίνετε πρωταγωνιστής στην ποπ ... με την κιθάρα του Pixel!

MR PIXEL TIME

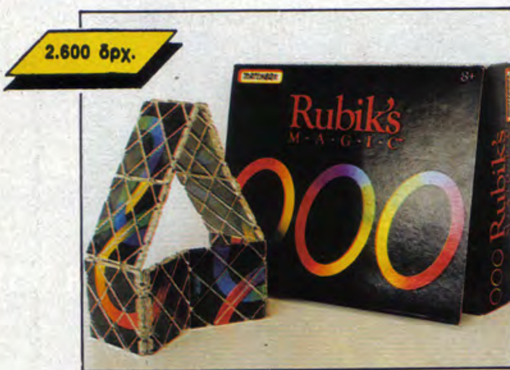
Ζητήστε από τον κύριο Χρόνο να σας ξυπνήσει την ώρα που θέλετε. Ο κύριος Χρόνος θα αναλάβει να σας ξυπνήσει. Φροντίστε μόνο να ξυπνήσετε γρήγορα, γιατί ο κύριος Χρόνος ... εκνευρίζεται και τότε δεν ελέγχει τις πράξεις του!

Ίσως το πιο τρελό ξυπνητήρι στην ιστορία της Pixel Boutique... Ο τρόπος που σας ξυπνά δεν περιγράφεται με λόγια!

VOICE CHANGER PIXEL

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντεϊλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!

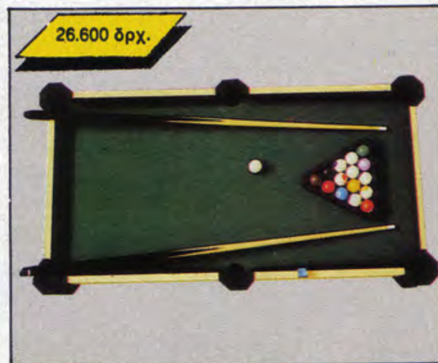
2.600 δρχ.



3.200 δρχ.



26.600 δρχ.



PIXEL MAGIC

Οι νέοι τρελοί κύβοι Ρούμπικ....

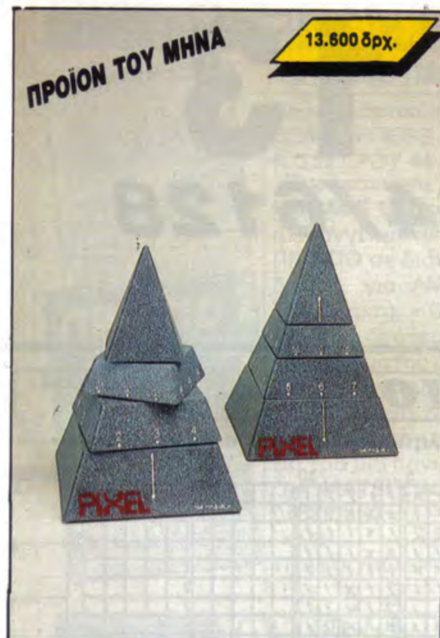
Νομίζετε ότι η μόδα των τρελών κύβων Ρούμπικ πέρασε; Κάνετε ένα μεγάλο λάθος! Ο διάσημος Ούγγρος μαθηματικός είναι ξανά εδώ, γεμάτος ιδέες που ξεπερνούν και την πιο τολμηρή φαντασία. Πάρτε για παράδειγμα τον κύβο-ρολόι: καθένα από τα εννιά ρολόγια πρέπει να δείχνει ακριβώς ... μεσάνυχτα. Δυστυχώς όμως, το κάθε ρολόι «ξέρει» μόνο τη δική του ώρα! Για τους πιο «απαιτητικούς» όμως, υπάρχει το Rubic's Magic, ένα από τα τελειότερα παιχνίδια στρατηγικής!

Πόσο θα αντέξουν τα δάχτυλά σας τον πειρασμό;

PIXEL CLOCK

PIXELΟΜΠΙΛΙΑΡΔΟ

Το «χρώμα του χρήματος» ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ένα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τώρα σε ειδική «μίνι» έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!



PIXELΟΠΥΡΑΜΙΔΑ ΡΟΛΟΙ

Η γοητεία των πυραμίδων της Αιγύπτου! Μερικούς αιώνες μπροστά από τα ηλιακά ρολόγια... Η Pixelοπυραμίδα ρολόι μετράει το χρόνο ηλεκτρονικά, για τους νοσταλγούς της εποχής του Τουταγχαμών.



PIXEL MAGIC CIRCLE

Τι μπορεί να χωρέσει ένας μικρός κύκλος; Φακό, συρραπτικό, διαβήτη, στυλό, μεγεθυντικούς φακούς, γεωμετρικούς χάρακες...
Θα το΄βαζε ο νους σας;
Κι όμως, η μαγική Pixelόσκονη έκανε πάλι το θαύμα της.



PIXELPLANNER

Για σας που χάνεστε μέσα σε χαρτάκια, σημειώσεις και ημερολόγια.
Το Pixelplanner, κάνει τη ζωή σας πιο εύκολη και σας θυμίζει τις υποχρεώσεις σας. Ένα εργαλείο για πολυάσχολους Pixelάδες, αλλά όχι μόνο γι΄αυτούς. Οργανωθείτε!

ΧΑΡΙΣΤΕ ΤΑ!

Είναι Συναρπαστικά... Είναι και... Μαγικά. Δώρα μοναδικά, για τους φίλους της High Technology.

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL High-Tech Boutique

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
□ PIXEL MAGIC □ PIXEL CLOCK		2.600 3.200	
ΚΙΘΑΡΑ PIXEL		17.450	
PIXELΟΠΥΡΑΜΙΔΑ ΡΟΛΟΪ		13.600	
VOICE CHANGER PIXEL		7.600	
PIXEL MAGIC CIRCLE		4.800	
PIXEL ΜΠΙΛΙΑΡΔΟ Junior (100 × 53 × 14 cm)		26.600	
MR PIXEL TIME		13.400	
PIXEL PLANNER		8.500	
		ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής. 20 ημερες.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

****Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.***

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

HITPACK 13



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

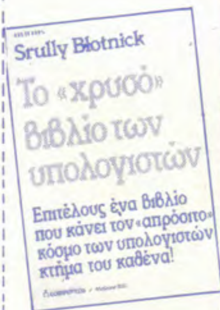
Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2.



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

BAAL

ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 JOYSTICKS NAVIGATOR

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Αυτό που πρέπει να κάνετε, είναι να συμπληρώσετε το κουπόνι συμμετοχής (βάζοντας X στο κατάλληλο τετραγωνάκι), και να το στείλετε στα γραφεία του Pixel πριν τις 20 Μαρτίου. Μέσα από τη στήλη Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια..., θα μάθετε αν είστε ανάμεσα σ' αυτούς που διάλεξε η θεά τύχη.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Με κλήρωση θα βρεθούν οι δέκα τυχεροί. Το έπαθλο για τον καθένα απ' τους τυχερούς θα είναι ένα Joystick Navigator, προσφορά της DELTA Computers, τηλ. 8622657.

Το Baal είναι ένα arcade που χρειάζεται τόλμη και τύχη. Σαν αρχηγός των μαχητών "Time Warriors", πρέπει να πολεμήσετε τις δυνάμεις του κακού. Αν και ο αρχηγός τους, ο Baal, είναι αρκετά πανούργος, είμαι βέβαιος πως και αυτή η αποστολή σας θα στεφθεί από απόλυτη επιτυχία. Αρκεί να είστε αρκετά προσεκτικοί με το στρατό του Baal, και τις παγίδες που χρησιμοποιεί για να σας σταματήσει. Θάρρος και ορμή λοιπόν... Αξίζει να δοκιμάσετε την τύχη σας. Άλλωστε, εκτός από τη διασκέδαση που θα σας προσφέρει το παιγνίδι, μπορεί να είστε και εσείς ένας από τους τυχερούς αυτού του διαγωνισμού.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα X το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

1) Πόσες πίστες έχει το παιχνίδι;
α) 99 ☐ β) 199 ☐ γ) Πάνω από 250 ☐

2) Κάθε πότε παίρνετε έναν έξτρα μαχητή;
α) 2.500 points ☐ β) 5.000 points ☐ γ) 10.000 points ☐

3) Πόσα modes διαθέτει το laser που χρησιμοποιείτε;
α) 2 ☐ β) 4 ☐ γ) 6 ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:________ ΗΛΙΚΙΑ:________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ________ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ________

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

DAN DARE III

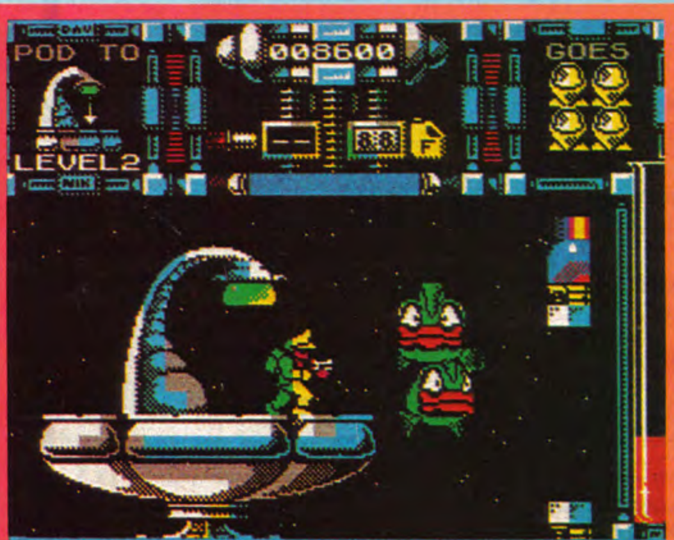
Εχουν περάσει σχεδόν τρία χρόνια από τότε που ο Dan Dare έδωσε το πρώτο καλό μάθημα στον αντιπαθητικό Mekon, ανατινάζοντας τον πλανήτη που ήθελε να ρίξει πάνω στη γη, αν αυτή δεν παραδινόταν, και δύο χρόνια από τότε που ο Dan κατέστρεψε για δεύτερη φορά τα σατανικά σχέδια του Mekon, εξοντώνοντας τη στρατιά των Supertreens που είχε φτιάξει για να εισβάλει στη γη.

Ο Mekon όμως, εκτός από κακός, είναι και πολύ επίμονος, και έτσι αποφάσισε να προσπαθήσει για τρίτη φορά. Μετά από σκέψη κατέληξε στο συμπέρασμα ότι για να φτιάξει τα τέλεια treens, θα έπρεπε να πάρει τη «συνταγή» με την οποία είναι φτιαγμένος ο Dan. Έτσι, τον συνέλαβε και τον μετέφερε στο κέντρο ερευνών του, το οποίο εδρεύει στον πλανήτη Αφροδίτη. Ευτυχώς όμως, ο Dan δραπέτευσε, και έφτασε σε ένα διαστημόπλοιο για να πάει στη γη.

Μια δυσάρεστη έκπληξη, όμως, περίμενε τον Dan: Το διαστημόπλοιο δεν είχε καύσιμα. Έτσι, θα πρέπει να ψάξει τώρα το κέντρο ερευνών του Mekon, ώστε να βρει καύσιμα, να γεμίσει το ρεζερβουάρ του διαστημόπλοιου, και έτσι να επιστρέψει πίσω στη γη.

Μέσα στο εργαστήριο ερευνών, όμως βρίσκονται και αρκετά αποτελέσματα των ερευνών, που μάλλον δεν συμπαθούν πολύ τον Dan. Βρίσκεται επίσης ο ίδιος ο Mekon, teleports, που σας περνάνε από level σε level, όπλα που αυξάνουν τις πιθανότητες επιβίωσής σας.

Φυσικά, το παιχνίδι είναι arcade-adventure, όπως άλλωστε και τα δύο προηγούμενα. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, τα sprites μεγάλα και πολύχρωμα (όπως στο Savage, που επίσης είχε γράψει η Probe) και το gameplay προβλέπεται πολύ καλό. Η αποστολή αρχίζει στα τέλη Φεβρουαρίου.



VENDETTA



Τελικά, η βεντέτα δεν πρέπει να είναι αποκλειστικά ελληνικό έθιμο, ή τουλάχιστον θα σταματήσει να είναι, αφού η System 3 αποφάσισε να το κάνει γνωστό σ' όλο τον κόσμο, με το νέο παιχνίδι της.

Το Vendetta είναι λοιπόν το νέο παιχνίδι από την System 3 (ελπίζουμε πιο εύκολο από το Dominator), ή μάλλον τα δύο νέα παιχνίδια της System 3, που έρχονται σε ένα πακέτο. Όπως θα καταλάβατε, το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο κομμάτια, κάτι ανάλογο με αυτό που συνέβαινε στο "Techno-Cop" της Gremlin. Το πρώτο κομμάτι είναι ένα flip-screen arcade - adventure, όπου η πίστα φαίνεται σε προοπτική, και ο ήρωάς μας πρέπει να περιπλανηθεί, και να μαζέψει αντικείμενα, όπως όπλα ή σφαίρες, που θα τον βοηθήσουν στην παραπέρα εξέλιξη του παιχνιδιού. Φυσικά, υπάρχουν και οι όχι ιδιαίτερα εξυπηρετικοί κάτοικοι του χώρου, στους οποίους θα πρέπει να φερθείτε όπως τους αξίζει.

Το δεύτερο παιχνίδι είναι ένα 3D driving game, σαν αυτά που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό, στο οποίο όμως μπορείτε να ανατινάζετε τα αντίπαλα αυτοκίνητα, μέσα από την Ferrari F40 που οδηγείτε. Για να το κάνετε αυτό, έχετε στη διάθεσή σας ένα κανόνι, που είναι προσαρμοσμένο στο μπροστινό τμήμα του αυτοκινήτου σας.

Το παιχνίδι έχει αρκετά όμορφα γραφικά (η System 3 φημίζεται άλλωστε για τα καλά γραφικά των παιχνιδιών της) και τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα. Το gameplay θα πρέπει να είναι αρκετά καλό, αλλά θα πρέπει να δούμε πόσο καλά συνδέονται τα δύο τμήματα μεταξύ τους.

Η βεντέτα θα ξεκινήσει στα τέλη του Φεβρουαρίου.

Ενα από τα πλέον φιλόδοξα conversions που έχουν γίνει ποτέ, είναι αυτό του Space Harrier. Το coin-op διέθετε καταπληκτικά γραφικά, που κινούνταν με φοβερή ταχύτητα και ομαλότητα, σε άψογο 3D. Πάντως, η Elite είχε κάνει καλή δουλειά. Πιο δύσκολη φαίνεται να είναι όμως η δουλειά της Teque, που κάνει το conversion του Space Harrier II για την Grandslam. Το Space Harrier II, λοιπόν, έχει καλύτερα γραφικά από το αρχικό Space Harrier, μεγαλύτερη ποικιλία από sprites, πιο γρήγορη κίνηση, πιο καλά ηχητικά εφέ, κ.λπ. - ό,τι θα περιμένατε δηλαδή από την 16-bit Sega. Ναι, το conversion δεν είναι από coin-op, αλλά από τη νέα παιχνιδομηχανή της Sega, η οποία δεν είναι (δυστυχώς) διαθέσιμη στη χώρα μας προς το παρόν.

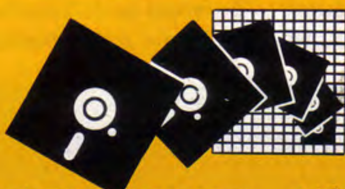
SPACE HARRIER II



Η υπόθεση του παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει καθόλου - δεν θα μπορούσε άλλωστε. Και πάλι πηγαίνετε προς το «βάθος» της οθόνης, πυροβολώντας κακούς και εμπόδια που έρχονται από εκεί, και αποφεύγοντας τις «απαντήσεις» τους. Στο τέλος των levels, εκτός από τους γνωστούς σας δράκους, θα σας περιμένουν και διάφορα άλλα όντα, όπως τρικέφαλες χελώνες, πανοπλίες, ρομπότ και λιοντάρια.

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, αντί για 15 πίστες, τώρα θα έχετε πολύ περισσότερες, και κατά συνέπεια πολύ λιγότερες πιθανότητες να φτάσετε σώος ως το τέλος της αποστολής σας.

Η εκτόξευση του Space Harrier II θα γίνει στις αρχές Μαρτίου. Προσδεθείτε...



Νέα του Software

Η εταιρία που φαίνεται να παρουσιάζει τη μεγαλύτερη δραστηριότητα αυτό το μήνα, φαίνεται να είναι η U.S. Gold. Κατ' αρχάς, κυκλοφορεί ένα compilation, επονομαζόμενο "The Winners", που αποτελείται από το "Thunderblade", το "L.E.D. Storm", το "Indiana Jones and the temple of doom", το "Blasteroids" και το "Impossible mission II". Κατόπιν, υπάρχει το Grack Down, conversion από τον τύπο Gauntlet coin-op της Sega, που θα κάνει σύντομα την εμφάνισή του, και τα πρώτα δείγματα από το "Heavy metal", που είχε αναγγελθεί ένα χρόνο πριν, και πρόκειται για ένα tank combat simulation.

Τέλος, υπάρχει η αναγγελία του Dragons of flame, το οποίο είναι ένα role playing game, διάδοχος του Heroes of the Lance, που είχε κυκλοφορήσει το '89, φυσικά από τη U.S. Gold.

• Όσοι από εσάς είχατε αγαπήσει τα παιχνίδια του Don Priestley (Trapdoor, Popeye, Flunky), με τα τεράστια sprites, θα χαρούν μαθαίνοντας ότι ο ίδιος συγγραφέας κυκλοφόρησε ένα νέο παιχνίδι, σαν τα προηγούμενα, με τον ευρηματικό τίτλο "Gregory looses his clock". Το παιχνίδι κυκλοφορεί από την Mastertronic, μια και η Piranha που είχε κυκλοφορήσει τα προηγούμενα, έχει κλείσει από καιρό.

• Κάτι ανάλογο θα συμβεί και με το Space Harrier II, που είναι φυσικά διάδοχος του Space Harrier, και θα κυκλοφορήσει από την Grandslam στις αρχές Απριλίου. Θυμίζουμε ότι η Elite, που είχε κυκλοφορήσει το πρώτο Space Harrier, σταμάτησε την παραγωγή καινούργιων τίτλων.

• Άλλο ένα πολύ ριψοκίνδυνο licence για coin-op conversion απέκτησε η Activision. Τη φορά αυτή, πρόκειται για το Dragon Breath, στο οποίο μάχεστε τους αντιπάλους σας πάνω σε ένα δράκο, όπως θα έχετε διαβάσει και στη στήλη "Arcade". Μην είστε όμως βιαστικοί, αφού το conversion δεν πρόκειται να είναι έτοιμο πριν το καλοκαίρι.

• Και μια και μιλάμε για ριψοκίνδυνα conversions, κυκλοφορούν φήμες ότι η Ocean απέκτησε licence για το conversion του Criminal Investigations, της Taito. Πρόκειται για το διάδοχο του Chase H.Q., όπου έχετε - συν τοις άλλοις - τη δυνατότητα να πυροβολείτε και να ανατινάζετε όσα αυτοκίνητα έχουν την ανόητη ιδέα να μπουν στο δρόμο σας.

• Αν οι κάτοχοι Commodore και Amstrad αισθάνονται αδικημένοι από τους Code Masters, όσον αφορά την υπόθεση των παιχνιδιών σε CD, δεν θα έπρεπε: Τελικά, οι Code Masters θα διαθέτουν το προϊόν αυτό και για τους τρεις 8-bit υπολογιστές.

• Μετά από αρκετό καιρό, εμφανίστηκε και πάλι η Realtime Software, ανακοινώνοντας την κυκλοφορία του Battle Command, το οποίο είναι ένα 3D tank combat simulation, τα γραφικά του οποίου μοιάζουν με αυτά του Carrier Command, είναι δηλαδή filled pollygons.

• Του ίδιου τύπου αναμένεται να είναι και τα γραφικά του S.T.U.N. Racer, του καινούργιου conversion που θα κάνει η Tangen, σε coin-op της Atari. Το S.T.U.N. racer είναι ένα car racing game που εξελίσσεται στο μέλλον, και στο οποίο έχετε τη δυνατότητα να ανατινάζετε τα εχθρικά αυτοκίνητα. Τα γραφικά, όπως είπαμε, θα είναι filled pollygons, και έτσι δεν θα είναι έκπληξη αν μοιάζουν με αυτά που είδαμε στο Hard Drivin'...

ARCADE

SHADOW DANCER

Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΙ ΜΟνο του παιχνιδιού αυτού προϊδεάζει τον παίκτη για κάτι πολύ μυστηριώδες: «Εκείνος που χορεύει με τις Σκιές». Πολύ ατμοσφαιρικά πράγματα δηλαδή. Κατασκευάστρια εταιρία του παιχνιδού η SEGA, και υποτίθεται πως πρόκειται για το Shinobi 2.

Είστε και πάλι ο Ninja που βρισκόταν και στο πρώτο παιχνίδι, μόνο που εδώ έχετε και παρέα: Ένα άσπρο λυκόσκυλο που μπορεί να σας βοηθήσει αρκετά. Το παιχνίδι εξελίσσεται (τουλάχιστον στα πρώτα του στάδια) στο χώρο ενός αεροδρομίου. Περισσότερα για την υπόθεση δεν μπορούμε να ξέρουμε, διότι ο μεταφραστής που ξέρει γιαπωνέζικα, λείπει σε άδεια. Το σίγουρο πάντως είναι ότι έχετε να αντιμετωπίσετε αρκετούς κακούς, δυνατότερους από την πρώτη φορά.

Ελέγχετε τον Ninja σας με ένα μοχλό και τρία κουμπιά: Το ένα από αυτά σας κάνει να πηδάτε και να ανεβοκατεβαίνετε από πλατφόρμες ή άλλα πράγματα, το δεύτερο ενεργοποιεί το όπλο σας και το τρίτο κάνει ένα μαγικό spell. Το spell αυτό καλεί κάποιους σατανάδες του κάτω κόσμου, οι οποίοι έρχονται με τη μορφή φλόγας και καίνε όλους τους εχθρούς σας - όσους βέβαια υπάρχουν στην οθόνη. Φυσικά, έχετε περιορισμένο αριθμό από spells για κάθε πίστα. Τα άλλα όπλα σας, όμως, είναι μόνιμα (ευτυχώς). Αρχίζετε οπλισμένοι με αστεράκια ninja, αλλά στο δρόμο βρίσκετε και άλλα όπλα, που τα παίρνετε από τους εχθρούς σας. Πολύ χρήσιμο θα σας φανεί επίσης και το λυκόσκυλο. Με την κατάλληλη κίνηση του μοχλού, το στέλνετε και πέφτει επάνω στους εχθρούς σας, δαγκώνοντάς τους. Εκείνο που θα πρέπει βέβαια να ξέρετε, είναι πως το σκυλί δεν μπορεί να σκοτώσει τους εχθρούς σας. Αντίθετα, εκείνοι του κάνουν κακό. Εκείνο που μπορεί όμως να κάνει, είναι να τους απασχολήσει, έτσι ώστε να σας δοθεί η ευκαιρία να τους πλησιάσετε και να τους τακτοποιήσετε κατάλληλα. Αν το αμελήσετε όμως, ή αν καθυστερήσετε να το κάνετε, τότε το άγριο λυκόσκυλο μεταμορφώνεται σε ένα άκακο κανίς, που δεν προσφέρει τίποτα.

Το κατά πόσο θα μείνετε στη ζωή, εξαρτάται από την ενέργεια που έχετε. Η ενέργεια μειώνεται με κάθε χτύπημα που δέχεστε, και αν φτάσει στο μηδέν, χάνετε μια απ' τις τρεις ζωές που έχετε.

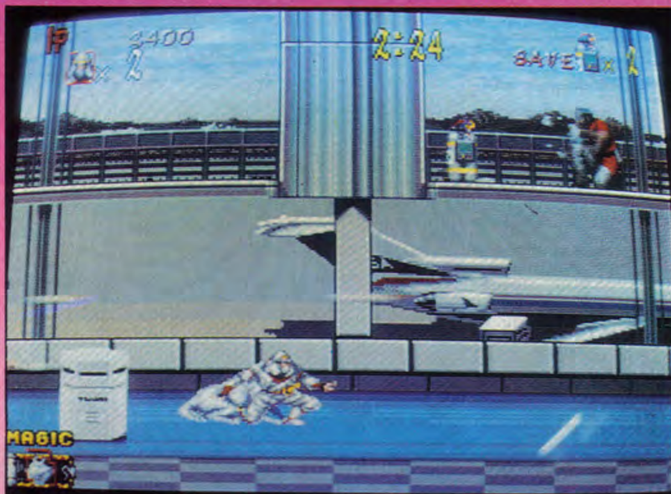
Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού είναι φοβερά. Η SEGA έχει κάνει πραγματικά πολύ καλή δουλειά. Το scrolling είναι πλάγιο και λίγο οριζόντιο (όταν ανεβαίνετε σε κάτι αρκετά ψηλό). Τα sprites είναι μεγάλα, και με λεπτομερή σχεδια-

PUZZNIC



Τ ΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ Ενάμιση περίπου χρόνο, υπάρχει μια τάση από τις εταιρίες κατασκευής arcade παιχνιδιών, να φτιάχνουν mind games. Σίγουρα όλοι σας θα έχετε κάτσει κάποια στιγμή μπροστά από την οθόνη του Tetris - παιχνίδι που έκανε πάταγο στην παγκόσμια αγορά.

Το Puzznic της Taito είναι ένα παρόμοιο παιχνίδι. Στην πίστα που έχετε μπροστά σας, υπάρχουν διάφορα σχήματα, τα οποία είναι τοποθετημένα τυχαία μέσα στην πίστα. Αν η πλευρά κάποιου σχήματος ακουμπήσει με κάποιο άλλο, τα σχήματα εκρήγνυνται και εξαφανίζονται. Αλλά, βασική προϋπόθεση για την εξαφάνιση είναι η εξής: Τα σχήματα που ακουμπούν, πρέπει να είναι ίδια. Αποστολή σας είναι να εξαφανίσετε όλα τα σχήματα από την πίστα. Στην αρχή, τα πράγματα είναι απλά: Τα σχήματα βρίσκονται σε ζυγούς αριθμούς, και φεύγουν εύκολα. Αργότερα όμως, τα σχήματα μπορούν να είναι 3 ή 5, και τότε θα πρέπει να τα τρώτε και ανά τρία μαζί. Ταυτόχρονα, εμφανίζονται και διάφορα άλλα εμπόδια, που σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Υπάρχει περιορισμένος χρόνος, στον οποίο θα πρέπει να τελειώσετε τη πίστα. Ο χρόνος μετράει αντίστροφα, τελειώνει αρκετά γρήγορα, και θα πρέπει να είστε αρκετά προσεκτικοί και γρήγοροι, αν θέλετε να προχωρήσετε. Ωστόσο, επειδή το Puzznic δεν θέλει να είναι πολύ κακό με τον παίκτη, σας δίνει 3 replay ανά κάποιες

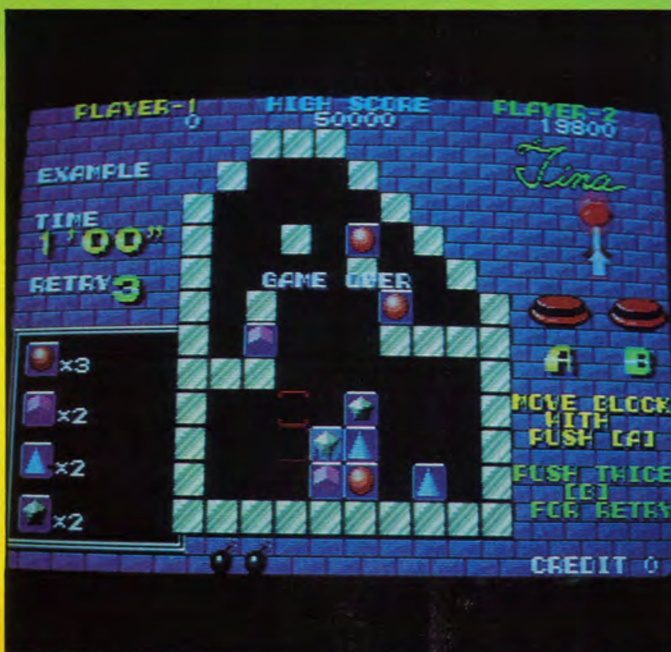




σμό, ενώ τα χρώματα είναι φανταστικά και δημιουργούν ρεαλιστική ατμόσφαιρα. Τα background graphics έχουν να κάνουν (τουλάχιστον απ' όσο είδαμε) με εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους αεροδρομίου, και αποτελούνται από φορτηγά, κιβώτια και - φυσικά -αεροπλάνα.

Το ίδιο καλός είναι και ο ήχος (αν όχι καλύτερος). Είναι sampled φυσικά, και πάρα πολύ ατμοσφαιρικός. Αρχικά δεν μπορείτε να παρατηρήσετε όλους τους ήχους, αφού δεν ακούγονται όλοι σε «πρώτο πλάνο». Υπάρχουν ακόμα και τα γαυγίσματα του σκυλιού κάθε τόσο, ενώ ακούγονται και διάφοροι άλλοι ήχοι (σφυριά που χτυπούν, παπούτσια που τρίζουν κ.τ.λ.). Αρκετά θεαματικό είναι και αυτό που συμβαίνει κάθε φορά που πατάτε το κουμπί του μαγικού spell: Αρχίζουν να ακούγονται διάφορες φωνές που ψέλνουν πολύ υποβλητικά κάτι σε... σανσκριτικά, και εμφανίζεται μια πολύ καλή οθόνη.

Το παιχνίδι αυξάνει τη δυσκολία του σε λογικό βαθμό, και σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε λίγο και να το μάθετε, πριν σας ρίξει στα βαθιά (η πρώτη πίστα είναι αρκετά εύκολη). Οι φίλοι του Shinobi θα βρουν στην οθόνη που παιχνιδιού έναν άξιο απόγονό του.



πίστες. Το replay σας δίνει το δικαίωμα να ξαναπαίξετε μια πίστα από την αρχή, με κάποιο κόστος χρόνου. Άλλο ένα βοήθημα που σας δίνει το παιχνίδι, είναι και δύο βόμβες, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να καταστρέψετε κάποιο σχηματάκι που έχει ξεμείνει. Οι βόμβες αυτές (αντίθετα με τα replay) ανανεώνονται σε κάθε πίστα. Μπορείτε να κουνήσετε τα σχήματα αριστερά, δεξιά και κάτω, ενώ υπάρχουν και μερικά ασανσέρ, που σας επιτρέπουν να τα ανεβάσετε και κάπου ψηλότερα.

Όσον αφορά τη βαθμολογία, τώρα, υπάρχουν ειδικά bonus points, που σας δίνονται όταν φάτε ταυτόχρονα πάνω από δύο σχήματα. Μόλις τελειώσετε κάποια πίστα, παίρνετε βαθμούς, ανάλογα με το χρόνο που σας έχει απομείνει και το επίπεδο δυσκολίας στο οποίο βρίσκεστε. Επίσης, υπάρχει και κάποιο άλλο bonus, που εμφανίζεται σιγά-σιγά. Στο πίσω μέρος της οθόνης, υπάρχει ένας τοίχος από τούβλα. Με το που τελειώνετε μια πίστα, αφαιρούνται κάποια τούβλα από τον τοίχο, και αποκαλύπτεται μια αρκετά ενδιαφέρουσα και καλοφτιαγμένη εικόνα.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός. Παίζετε με ένα μοχλό και δύο κουμπάκια. Με το μοχλό κουνάτε έναν κέρσορα, τον οποίο πηγαίνετε επάνω στο σχήμα που θέλετε να κουνήσετε. Πατάτε τότε το ένα κουμπί, το κρατάτε πατημένο, και κουνώντας το μοχλό, μετακινείτε το σχήμα. Κάτι σαν mouse δηλαδή. Το δεύτερο κουμπί ενεργοποιεί τα replay. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά συμπαθητικά και ο ήχος του πολύ καλός. Το μόνο που ίσως σας στεναχωρήσει κάπως, είναι η δυσκολία του παιχνιδιού, που αυξάνει απότομα - από κάποιο σημείο και μετά. Υποθέτω πως αυτό έχει γίνει για να αποκτήσει το παιχνίδι περισσότερο ενδιαφέρον, αφού είναι αρκετά απλούστερο από το Tetris. Πάντως, είναι αρκετά ενδιαφέρον, και λόγω της απλότητάς του, δεν αποκλείεται να το δούμε και στους υπολογιστές σε λίγο καιρό.

ΤΙ ΕΓΙΝΕ; ΤΑ ΚΑΝΑΤΕ ΟΛΑ αυτά που σας είπα; Φέρατε το παλιό αερόστατο από το πατάρι; Δοκιμάσατε τα σπαθιά αν κόβουν; Μα... ακόμα; Για βιαστείτε παρακαλώ, γιατί η στήλη δεν περιμένει. Το δρομολόγιό μας είναι πολύ φορτωμένο, και μετά βίας θα προλάβουμε να σώσουμε τον Γουίλοου από τα νύχια της πριγκίπισσας, και να πεταχτούμε μετά μέχρι τη μυστηριώδη νήσο, όπου γίνεται Ο χαμός!

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΓΟΥΙΛΟΟΥ, Η ΟΡΓΗ ΤΩΝ ΘΡΥΛΩΝ

ΕΤΑΙΡΙΑ: VIDEOSONIC/ RCA

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΒΑΛ ΚΙΛΜΕΡ, ΤΖΟΑΝ ΓΟΥΟΛΕΫ, ΓΟΥΟΡΓΟΥΙΚ ΝΤΕΗΒΙΣ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΡΟΝ ΧΑΟΥΑΡΝΤ

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 125΄

Κάπου στο Μεσαίωνα... όπου η μαγεία δεν είναι καθόλου μα καθόλου φαντασία, αλλά πραγματικότητα!

Όταν μιλάμε για Μεσαίωνα, δεν μιλάμε φυσικά για μεγαλουπόλεις. Οι λιγοστοί κάτοικοι που είχαν επιζήσει από τους θρησκευτικούς πολέμους και τους λιμούς, είχαν μαζευτεί στις περιοχές γύρω από τα κάστρα των ευγενών, όπου τουλάχιστον θα μπορούσαν να βρουν κάποια προστασία. Έτσι λοιπόν, κανείς δεν ήξερε τι γινόταν μέσα στα απέραντα δάση που ξεφύτρωναν λίγο πιο πέρα. Και κυρίως, ποιος κατοικούσε εκεί...

Εμείς όμως ξέρουμε ποιος κατοικεί σε αυτά τα μέρη. Είναι η φυλή των Νέλγουιν, η φυλή των νάνων. Κανείς δεν ξέρει την ύπαρξή τους, και όσοι έχουν ακουστά γι' αυτούς, προτιμούν να τους αποφεύγουν, μια και τους θεωρούν κάτι σαν ξωτικά του δάσους. Όμως οι Νέλγουιν δεν είναι καθόλου κακοί καλικάντζαροι. Είναι φιλικοί, έξυπνοι και, προπαντός, πρόθυμοι να βοηθήσουν τους συνανθρώπους τους. Οι λιγοστές αγροτικές τους επιδόσεις δεν τους επιτρέπουν να είναι πολύ πλούσιοι, αλλά τα καταφέρνουν να είναι εντάξει με μια απλή αχυροκαλύβα για σπίτι. Αρχηγός τους είναι ο γεροντότερος της φυλής, ο οποίος είναι και σπουδαίος μάγος, και ο οποίος μια φορά το χρόνο αναδεικνύει τον καλύτερο μαθητευόμενο μάγο του χωριού. Τη φορά αυτή, όλοι έχουν σαν λογικό φαβορί τον σκανταλιάρη Γουίλοου, ένα νεαρό οικογενειάρχη, ο οποίος με τη βοήθεια των μαγικών γνώσεών του και μερικών ταχυδακτυλουργικών κόλπων, ελπίζει να γίνει κάποτε ο καλύτερος μάγος του χωριού. Όμως, η μοίρα του είναι άλλη. Ο Γουίλοου θα μείνει στην ιστορία σαν «η οργή των θρύλων», ο μόνος που τόλμησε να αντισταθεί στην πανίσχυρη διαβολική μάγισσα Μπαβμόρντα (η πολλή



Review



κακία από το όνομα φαίνεται), και να της ανατρέψει τα σχέδια για την αιώνια βασιλεία του Νοκμάαρ, σώζοντας από την οργή της το μωρό που οι προφητείες όριζαν ότι θα την καταστρέψει. Το πώς θα το καταφέρει αυτό... ε, είναι μια ολόκληρη... ταινία. Ο Γουίλοου θα περιπλανηθεί πολύ καιρό μόνος, με μοναδική ελπίδα τα λιγοστά ξόρκια του γέρου αρχηγού, ψάχνοντας το πλησιέστερο χωριό των Νταϊκίνι (έτσι ονομάζουν οι Νέλγουιν τους ανθρώπους με κανονικό ύψος), για να παραδώσει το μωρό. Όμως, οι πρώτοι που βρίσκει, είναι οι απεσταλμένοι της Μπαβμόρντα, οι οποίοι βγάζουν τα σπαθιά και τον κυνηγούν. Έτσι, ο Γουίλοου αποφασίζει να φτάσει μέχρι την πόλη των Νταϊκίνι, και να ανακαλύψει ο ίδιος τι συμβαίνει. Φυσικά, δεν υποψιάζεται τη Μπαβμόρντα, η οποία ετοιμάζει του κόσμου τις κατάρες, και στρατολογεί όλους τους διαθέσιμους δράκους και δαίμονες εναντίον του...

Να μη σας πούμε τίποτε άλλο, γιατί είναι κρίμα. Ο παραγωγός της ταινίας, κύριος Τζωρτζ Λούκας, διέψευσε όσους έλεγαν ότι «ο Λούκας ξέρει να γράφει ιστορίες, αλλά ο Σπίλμπεργκ να τις σκηνοθετεί». Η σκηνοθεσία είναι απίθανη, και όσο για τα εφέ, μπορούν να περιγραφούν με τη φράση «μπορώ να τα κάνω όλα». Τόσα πολλά ειδικά εφέ (και τόσο πετυχημένα), πολύ λίγες φορές έχετε την ευκαιρία να παρακολουθήσετε. Όσοι παρακολουθήσετε την ταινία, μην ξεχάσετε στο τέλος να κλείσετε το στόμα σας...

ΤΙΤΛΟΣ: Η ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗΣ ΝΗΣΟΣ
ΕΤΑΙΡΙΑ: VIDEOSONIC/ RCA
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΪΚΛ ΓΚΡΕΓΚ, ΤΖΟΑΝ ΓΚΡΗΝΓΟΥΝΤ, ΜΑΪΚΛ ΚΑΛΑΝ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΣΑΫ ΕΝΤΦΙΛΝΤ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 96΄

Βρισκόμαστε στα σκληρά χρόνια του πολέμου Βορείων και Νοτίων. Οι Γιάνκηδες έχουν αρχίσει να κερδίζουν σιγά σιγά τον πόλεμο, και αποκρούουν τους Νότιους, ενώ συγχρόνως καταλαμβάνουν ένα-ένα τα οχυρά τους. Ένα από αυτά είναι γεμάτο με αξιωματικούς των Νοτίων, αλλά και με διάφορους «μηστρατιώτες» (δημοσιογράφους, πολεμικούς ανταποκριτές, άμαχο πληθυσμό), οι οποίοι βρίσκονται αποκλεισμένοι εκεί. Μια μικρή ομάδα από αυτούς περιλαμβάνει τον αιχμάλωτο αξιωματικό και μηχανικό Κύρο Χάρτιγκ, τον πολεμικό ρεπόρτερ Γκίντεον Σπίλετ και δύο άλλους στρατιώτες, οι οποίοι έχουν ήδη έτοιμο ένα παράτολμο σχέδιο δραπέτευσης από το στρατόπεδο, με τη βοήθεια του μοναδικού ομοσπονδιακού αερόστατου. Παράτολμο,





γιατί οι στρατιώτες δεν θα τους αφήσουν να φύγουν κουνώντας τους το μαντήλι αφ' ενός, και αφ' ετέρου γιατί μια τρομερή καταιγίδα κυριαρχεί εδώ και μια εβδομάδα στην περιοχή. Όμως, ο δρόμος προς την ελευθερία θέλει θυσίες...

Οι φίλοι μας καταφέρνουν να απογειωθούν, αλλά η καταιγίδα δεν θα τους αφήσει να χαρούν για πολύ. Μετά από απελπισμένες προσπάθειες, τα καταφέρνουν να προσγειωθούν σε μια απομακρυσμένη περιοχή, ένα νησί ερημικό που βρίσκεται στη μέση του ωκεανού.

Ένα νησί όπου παράξενα πράγματα συμβαίνουν. Τεράστια τέρατα, έντομα και οστρακόδερμα κυριαρχούν στο νησί, ενώ ένας μοναχικός επιστήμονας κάνει μερικά παράξενα πειράματα. Το όνομά του: Πλοίαρχος Νέμος. Όπως πολύ σωστά θα καταλάβατε, πρόκειται για μια ακόμη «συνταγή» από το γνωστό μας μυθιστόρημα του Ιουλίου Βερν. Μια ταινία από αυτές που κρατούν τη βασική «υπόθεση» στην αρχή, για να την αλλάξουν τελείως σε λίγο. Τα εφέ στην ταινία είναι πολλά, αλλά πάσχουν από πρωτοτυπία, μια και κινούνται στο γνωστό στυλ των τεράστιων όντων και των ζώων-γιγάντων, που έχουμε πια δει αμέτρητες φορές. Δεν παύει όμως να είναι περιπέτεια, να έχει δράση και αγωνία, και όπως και να το κάνουμε, να είναι μια κινηματογραφική έκδοση ενός από τα πιο αγαπημένα μας μυθιστορήματα. Όσοι αγαπούν τον Ιούλιο Βερν, να μην το χάσουν...

Cine Review

ΑΛΗΘΕΙΑ, ΕΧΕΤΕ ΠΟΤΕ σκεφτεί τι θα κάνετε, αν οι εξωγήινοι σας κάνουν κάποια μέρα μια επίσκεψη; Σε τι γλώσσα θα τους μιλήσετε; Τι θα τους κεράσετε; Το Pixel, πρωτοπόρο στην προσπάθεια σύσφιξης των διαπλανητικών σχέσεων (σταματήστε πια να παίζετε Xenon), σας προτείνει μια ταινία πολύ κατατοπιστική γύρω από αυτά τα θέματα. Είναι η...

του Γ. Κυπαρίσση

ΤΙΤΛΟΣ: COMMUNION

ΕΤΑΙΡΙΑ: NEW LINE CINEMA

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: CHRISTOPHER WALKER, LINDSAY CROUSE

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: PHILIPPE MORA

Η ταινία αυτή κανονικά δεν θα έπρεπε να βρίσκεται εδώ. Ο λόγος είναι ότι δεν ανήκει στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Είναι μάλλον «επιστημονικής πραγματικότητας»: Διηγείται μια πραγματική συνάντηση μεταξύ ανθρώπων και εξωγήινων όντων, και βασίζεται στο βιβλίο που έγραψε αργότερα ο ένας από τους ήρωες της «επίσκεψης», το οποίο μάλιστα έμεινε 51 ολόκληρες εβδομάδες στον πίνακα των δημοφιλέστερων περιοδικών της εφημερίδας "New York Times". Με άλλα λόγια, εδώ δεν έχουμε ούτε διαγαλαξιακές μάχες, ούτε παράξενα όπλα και τρελές περιπέτειες. Όσα λέγονται εδώ, συνέβησαν κάποτε στην πραγματικότητα (τουλάχιστον έτσι λένε αυτοί που τα έζησαν).

Η αρχή με τέτοιου είδους ταινίες είχε γίνει στο τέλος της δεκαετίας του '70. Πολλά βιβλία κυκλοφορούσαν τότε για τις «στενές επαφές τρίτου τύπου», και μια ταινία με τον ίδιο τίτλο έγινε τότε μεγάλη εμπορική επιτυχία. Σκηνοθέτης της, ένας άγνωστος τύπος, που άκουγε στο όνομα Στήβεν Σπίλμπεργκ. Για όσους δεν ξέρουν, «επαφή τρίτου τύπου» ονομάζεται η πιο πλήρης «γνωριμία» που μπορεί να έχει ανθρώπινο ον με εξωγήινους. Περίπτωση δηλαδή κατά την οποία ο άνθρωπος όχι μόνο βλέπει ένα UFO από μακριά, αλλά συναντά από κοντά εξωγήινα όντα και επικοινωνεί με αυτά με κάποιον τρόπο. Όπως καταλαβαίνετε, είναι η πιο σπάνια αλλά και η πιο ενδιαφέρουσα περίπτωση.

Η ταινία έχει πολύ απλή ιστορία: Ο κύριος και η κυρία Streiber απαγάγονται από πλάσματα με μεγάλα σχιστά μάτια, πολύ λεπτά χέρια και πολύ μακριά πόδια, τους «επισκέπτες». Οι εξωγήινοι επιτρέπουν στον Streiber να μπει στο διαστημόπλοιό τους και να τους γνωρίσει από κοντά, μαζί με τα «μπλε όντα», μια άλλη κατηγορία εξωγήινων που βοήθησαν τους πρώτους να έρθουν σε επαφή με ανθρώπινα όντα. Ο Streiber γίνεται πειραματόζωο από τους εξωγήινους, οι οποίοι εξετάζουν τον οργανισμό του, και ερευνούν ακόμα και το μυαλό του, με τη βοήθεια μιας παράξενης φωτεινής ακτίνας. Στη συνέχεια, καταγράφουν τα αποτελέσματά τους στη μνήμη του φωτεινού υπολογιστή του διαστημοπλοίου τους. Όπως έγραψε αργότερα ο Streiber, οι «επισκέπτες» δεν είχαν πολύ διαφορετική εμφάνιση από εμάς, κάτι που επιβεβαιώνει τη θεωρία ότι το ανθρώπινο σχήμα του



σώματος είναι το πιο κατάλληλο για τη δημιουργία όντων με ανεπτυγμένη νοημοσύνη. Το πρόσωπο των επισκεπτών ήταν λείο και τριγωνικό, χωρίς καθόλου μαλλιά και φρύδια, με δύο τεράστια σκοτεινά μάτια, μια πολύ μικρή μύτη και ένα ακόμη πιο μικρό στόμα. Τα χέρια τους ήταν λεπτά και μακριά, και το καθένα από αυτά είχε τέσσερα λεπτά δάχτυλα, με κάτι σαν νύχια στην άκρη. Τα πόδια ηταν επίσης λεπτά, αλλά δεν είχαν δάχτυλα. Φαίνεται να μην τους ενοχλούσε και πολύ η παρουσία οξυγόνου (δεν ξέρουμε όμως αν τους ήταν απαραίτητο). Σίγουρα ήταν πολύ πιο εξελιγμένοι από εμάς,



τουλάχιστον τεχνολογικά, μια και το σκάφος τους ήταν και μεγάλο και γρήγορο, αλλά προπαντός, αθόρυβο, και μάλλον μπορούσε να μετακινηθεί από πλανήτη σε πλανήτη χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία. Το πιθανότερο είναι ότι χρησιμοποιούσε κάποιο είδος ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας, μια και όταν βρισκόταν σε λειτουργία, όλα φαίνονταν να επηρεάζονται μαγνητικά, και οι πυξίδες έδειχναν το Βορρά παντού. Αφού τέλειωσαν με τα παράξενά τους πειράματα, οι «επισκέπτες» μάζεψαν όσο πιο πολλά δείγματα ζώων και φυτών μπόρεσαν,και ελευθέρωσαν τους Streibers, με σκοπό μάλλον να μας γράψουν στη γαλαξιακή τους εγκυκλοπαίδεια.

Βέβαια, όλα αυτά δεν ήταν τόσο απλά για την οικογένεια Streiber (για σκεφτείτε εσάς επάνω σε ένα τραπέζι,με εργαλεία και εξωγήινους γύρω-γύρω), οι οποίοι φυσικά φρόντισαν ώστε η ταινία να είναι όσο το δυνατόν πιο «κοντά» στην αληθινή ιστορία. Τα εφέ που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία αυτή, δεν είναι σαν εκείνα τα ανατριχιαστικά του "Aliens", αλλά μοιάζουν περισσότερο με το "Abyss".Είναι μια από τις λίγες ταινίες όπου οι εξωγήινοι δεν είναι τέρατα ούτε μικρόβια που σκοτώνουν, αλλά μάλλον συμπαθητικά και παράξενα πλάσματα, που δείχνουν περισσότερο για φίλοι μας. Και φυσικά, το να βλέπεις μια ιστορία με UFO, η οποία πράγματι συνέβη, έχει διαφορετική συγκίνηση. Το "Communion" έχει εδώ και πολύ καιρό προβληθεί στο εξωτερικό, αλλά δεν προβλέπεται να έρθει στη χώρα μας ούτε στο μέλλον. Έχετε το υπόψη σας πάντως για την έκδοσή του στο βίντεο, όπου ελπίζουμε να τη δούμε. Αλλιώς, θα είναι μια ταινία πραγματικά «επιστημονικής φαντασίας», γιατί δεν θα μπορούμε να κάνουμε τίποτε άλλο από το να τη φανταστούμε...





